GRY VIDEO I KONSOLE

MARZEC 2007 / 03/2007

NEO PLUS

SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO WII + DS

W NUMERZE >

DEF JAM: ICON
NBA STREET HOMECOURT
GOD OF WAR 2
BLACKSITE: AREA 51
VIRTUA FIGHTER 5
CRACKDOWN

RY SIĘ KRĘCA >

OLLYWOOD OSZALAŁO
A PUNKCIE FILMOWANIA GIER

ROK 2007 >

CO NAS CZEKA?
PRZEPOWIADAMY PRZYSZŁOŚĆ

burnout: dominator

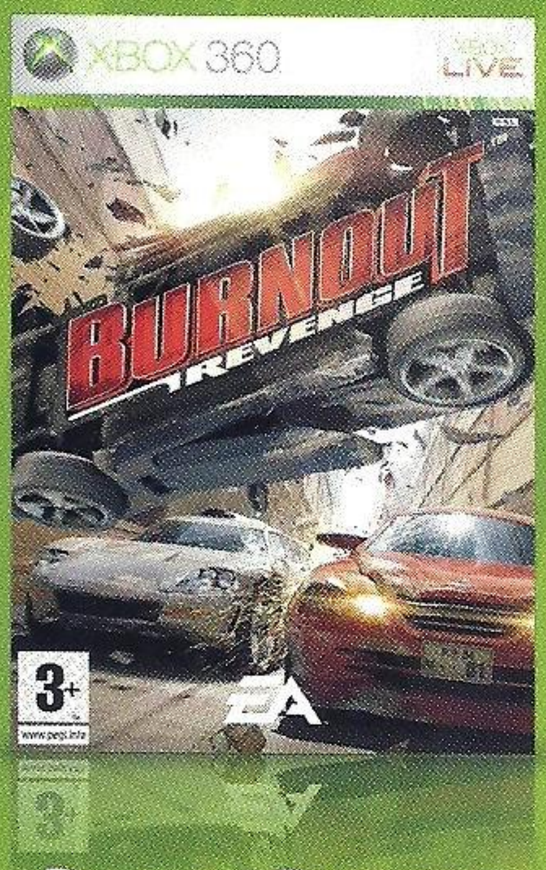
LKO U NAS – BURNOUT PO RAZ OSTATNI LĄDUJE NA PLAYSTATION 2!

FINAL FANTASY XII W EUROPIE >

RECENZJA I OPIS PRZEJŚCIA
NAJNOWSZEJ CZĘŚCI SAGI

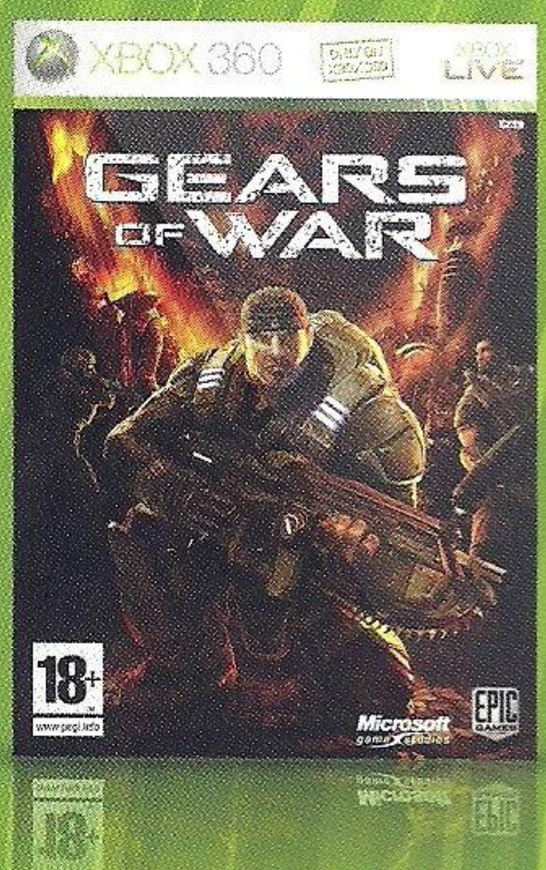
CENA: 8.99 zł (w tym 7% vat)
9 771505 820004 03
nr. 96 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

Zamów najtaniej w sklepie gram.pl



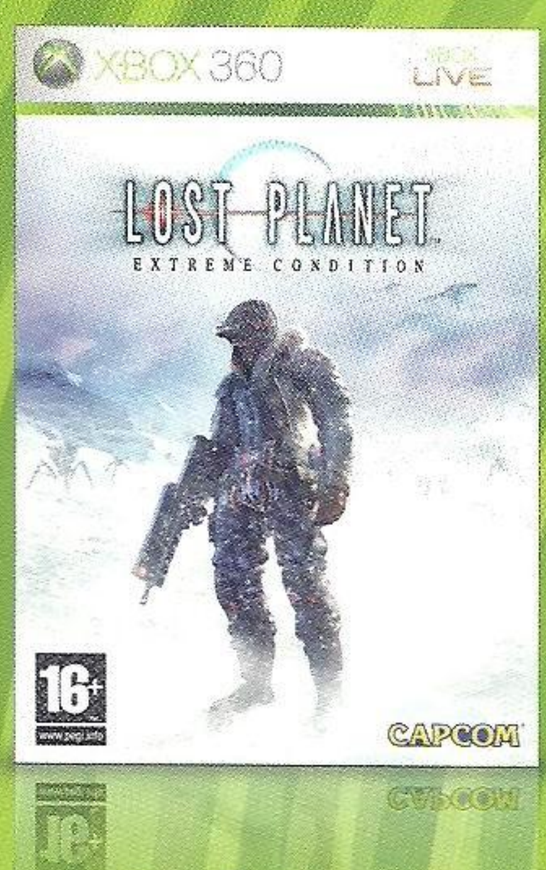
Burnout Revenge

119,90 zł



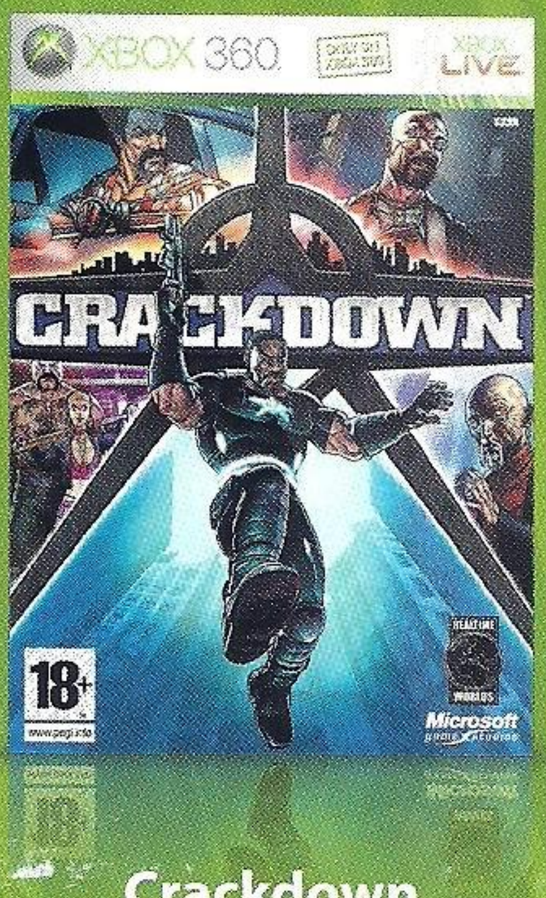
Gears of War

224,90 zł



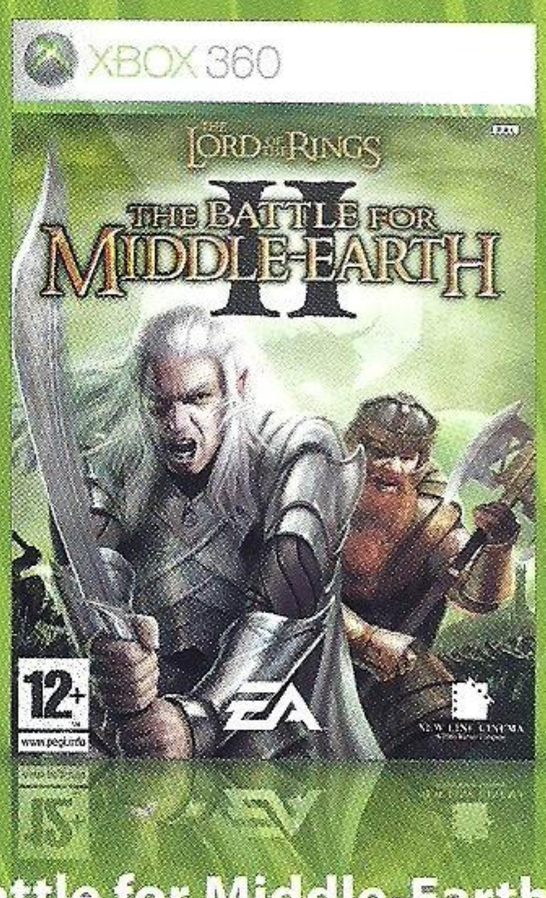
Lost Planet

244,90 zł



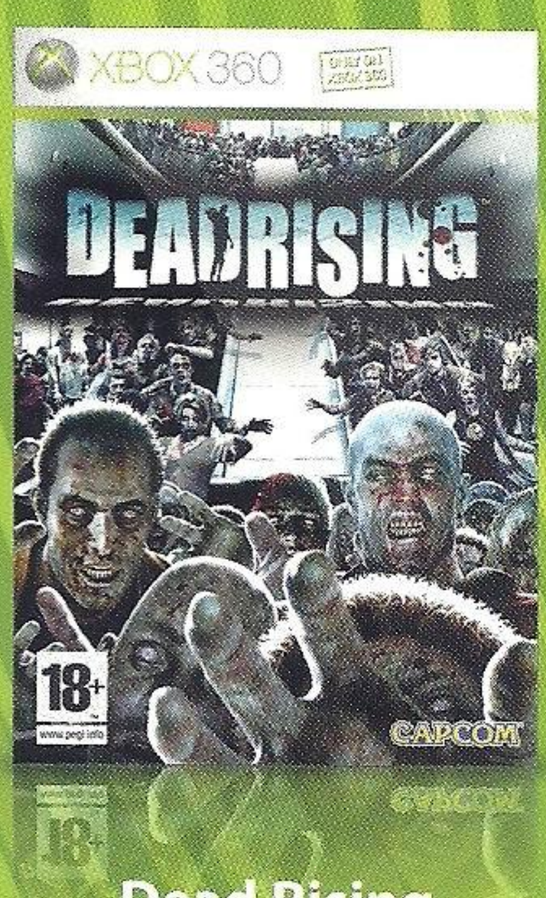
Crackdown

234,90 zł



Battle for Middle-Earth II

119,90 zł



Dead Rising

119,90 zł

Wejdź na http://sklep.gram.pl!

Konsola Xbox 360 Premium

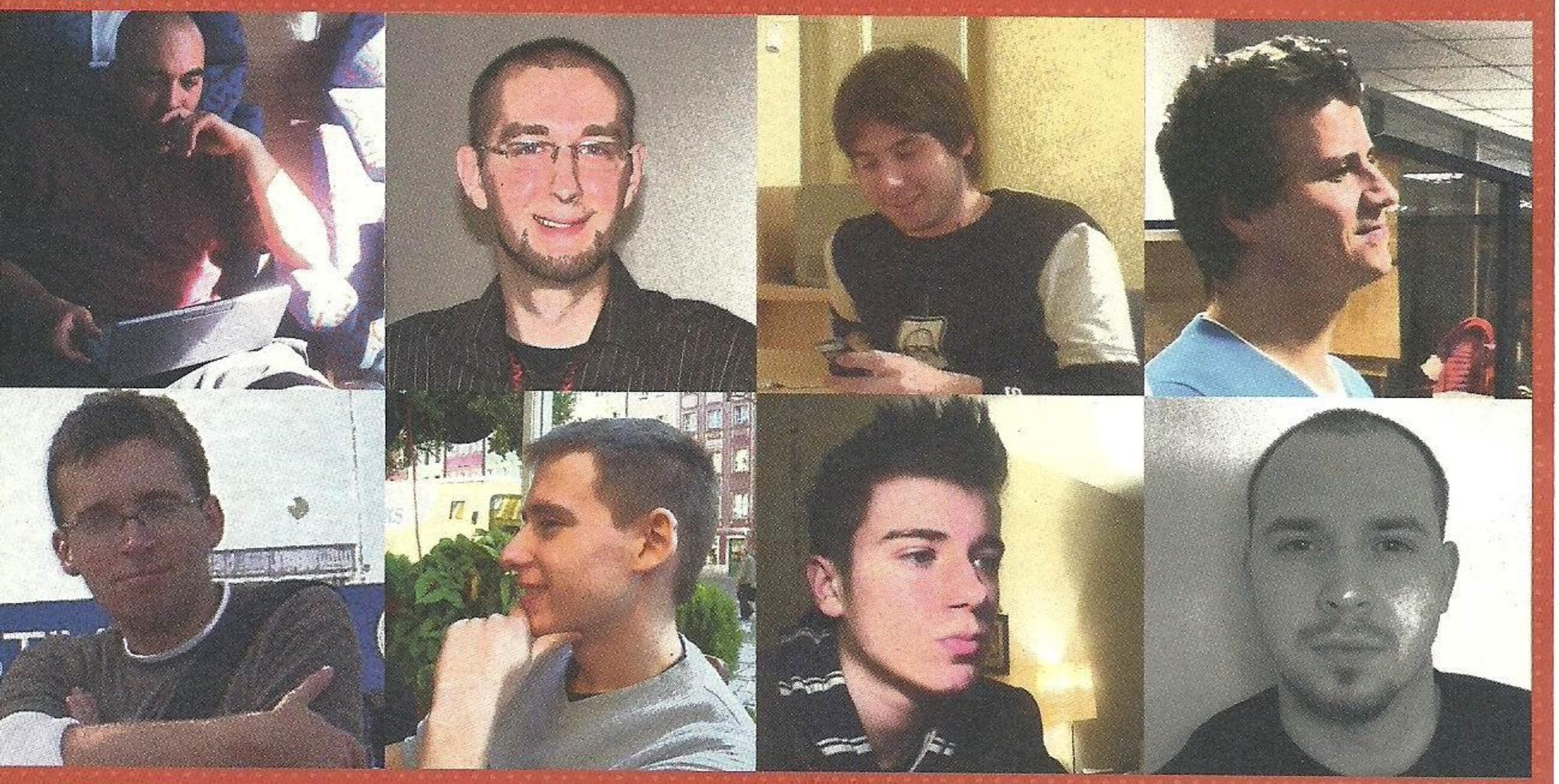
1499,90 zł

Aby uzyskać promocyjne ceny, gdy dodasz produkty do koszyka, podaj kod promocyjny: **NEO+PROMO**

PS2 jeszcze żywe

W dobie next-genów ciągle jest jeszcze miejsce dla PlayStation 2

Patrząc na listy wydawnicze i analizując sprzedaż konsol można postawić pytanie, czy cały ten next-genowy wyścig nie zaczął się przypadkiem za szybko, a wejście Microsoftu z nową konsolą nie nastąpiło o rok za wcześnie?
Z ich punktu widzenia na pewno nie – natychmiast porzucili pierwszego Xboxa i cała para Microsoft Game Studios, a także wszystkich wydawców, idzie w trzystaseścdziesiątkę. Nintendo także nie miało nic do stracenia – wsparcie dla GameCube umierało przez ostatnie dwa lata, a od połowy 2006 roku dosłownie nie było nawet pięciu pozycji wartych uwagi. Za to Sony...
No właśnie. Genialny w swojej prostocie ruch Microsoftu dosłownie wymusił na japońskim gigancie konieczność wrzucenia do sklepów PlayStation 3 w najszybszym możliwym terminie, którym po wielu bólach okazał się niemal dokładnie rok po premierze Xboxa 360. Rok, który nie wystarczył, by koszt części wchodzących w skład PS3 spadł na tyle, by konsola mogła rywalizować pod względem ceny z konkurencją. Ten rok nie wystarczył również na dokończenie gier mających sprzedawać system – to znaczy coś tam jest (MotorStorm, Resistance, Virtua Fighter 5), ale wciąż nie ma i jeszcze długo nie będzie Heavenly Sword, Metal Gear Solid, Killzone, GTA, Final Fantasy, next-genowego God of War...
Wydawcy jakby to czuli, bo specjalnie nie podają terminów wydawniczych swoich największych, planowanych wstępnie na 2007 rok hitów i nie odcinają jeszcze całkowicie wsparcia dla PlayStation 2. Rockstar wyskoczył właśnie z oficjalnymi potwierdzeniami, iż GTA: Vice City Stories (tak! wszyscy się cieszymy!) i Manhunt 2 zmierzają właśnie na peesdwójkę. Electronic Arts smaży Burnouta, Medal of Honor, UEFA Champions League i pewnie wiele innych. Square wydaje właśnie Final Fantasy XII, a w kolejce ma jeszcze kilka innych świetnych erpegów. Samo Sony poza God of War 2 z pewnością nas jeszcze zaskoczy i to nie raz – na przykład okazuje się, że oprócz PSP, także i PS2 dostanie sequel Pursuit Force, fajnej strzelaniny z PSP. Cały czas coś się dzieje.
A konkluzja tego wszystkiego jest taka, że najliczniejsza konsola na świecie, PlayStation 2, ciągle jest i nigdzie się w tym roku jeszcze nie wybiera. Mało recenzji, fakt, ale taki miesiąc w całej branży. I choć w newsach, poza God of War 2, faktycznie rządzą zapowiedzi na konsole nowej generacji, to jednak w ogólnym rozarchunku PS2 w numerze jest najliczniej reprezentowana. Z okładki i stosownego materiału atakuje Burnout Dominator, cieszy też Final Fantasy XII, które wszyscy fani peesdwójki powinni natychmiast kupić i zagrywać się przez dwieście godzin, jak recenzujący grę Banan i opisujący ją Mielu. Wyrzucać do piwnicy czy oddawać nieletniemu siostrzeńcowi PlayStation 2? Nie. Jeszcze nie.
Tymczasem zapraszam do lektury – widzimy się w połowie marca.
Gulash ■■



Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
dominatrix
Czekam i czekam na next-genowego Burnouta w międzyczasie ostro testując roboczą wersję Dominatora, dla której znów odpaliłem standardowy redakcyjny 29-calowy telewizor. Z drugiej strony Crackdown poleciał na 27-calowym HDTV, który, jak na ironię, daje większy obraz niż nasz stary soniacz. Tak czy inaczej zaszywam się na weekend w śpiworek, odsypiam i siadam do recenzowania tytułow na PS3. Już za miesiąc cała prawda...

MARCIN SIKORA // Marcellus
neotradycjonalista
W tym miesiącu miałem okazję pograć w nowe wersje kilku z moich ulubionych gier – God of War 2, Burnout Dominator, NBA Street Homecourt, Def Jam: Icon... Ale tylko w tej ostatniej znalazłem „powiew świeżości". Szkoda tylko, że tlenu starczyło na niezbyt długo, ale i tak niespodzianka była spora, bo co innego czytać o bijatyce w rytm muzyki, a co innego obijać Lil Jona do bitu. Pozostałe nie wnoszą już tak wiele nowego, ale też nie muszą – miażdżą takie, jakie są.

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
departed
Final Fantasy X pochłonęło mnie swego czasu na ponad miesiąc i chociaż nie wierzyłem, że w przypadku FFXII historia się powtórzy, tak właśnie się stało. Chęć sprawdzenia gry w akcji przez sekundę zakończyła się zarwanymi nocami i totalnym przemęczeniem organizmu. Planuję trochę odpocząć. Jak się uda, to w towarzystwie graczy – na siódmym już zlocie fanów Residenta (02-04 marca w Sulejowie). Nie wiem czy jeszcze są miejsca, ale jak coś, to walcie na mojego maila (mielu@neo-plus.pl).

KRZYŚ PAPLIŃSKI // Banan
rozdarty manhunter
Jestem zachwycony tym, że będzie sequel Manhunta na PS2. Jestem przerażony tym, że pojawi się na Wii. Na początku życia nowatorskiej konsoli, która tradycyjnie kojarzona jest z rozrywką familijną, zaproponowanie tytułu, w którym własnoręcznie będzie można skręcić komuś kark, roztrzaskać łeb pałką albo założyć plastikową torebkę, jest bardzo, bardzo zły. Nintendo – szum jaki się wokół tego zrobi jest wam potrzebny tak samo, jak kolejny konkurs radiowy „Hold wee for Wii".

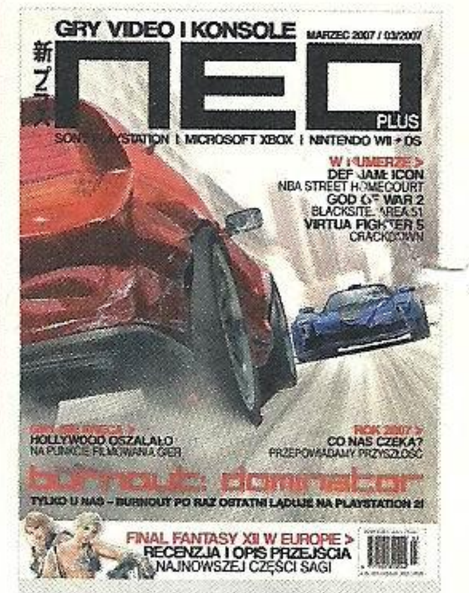
TOMASZ BYKOWSKI // Matt
zielonoarmista
Umieram ze śmiechu widząc, co dzieje się z tymi wszystkimi ludźmi, którym magia PS3 nakazała wydać 3000 dolarów za swój egzemplarz konsoli w dniu premiery. Teraz konsole dostępne są już w każdym sklepie elektronicznym i po normalnych cenach, problem w tym, że nikt ich nie chce. Są przecież tańsze sposoby, aby zagrać w nowego Sonica. Okej, chętnie odszczekam te słowa. Ale dopiero w momencie, gdy już porządnie ogram GEARS OF WAR, LOST PLANET, MASS EFFECT... A więc za rok!

KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi
teraz to ja jestem Sprite
Kiedy to czytacie właśnie rozjeżdżam pieszych we Wrocławiu, starając się opanować trudną sztukę prowadzenia samochodu. Weźcie więc na to poprawkę, jeśli wybieracie się w te strony – nie jest bezpiecznie. Ale nic dziwnego, skoro z gier na PS3 najbardziej wciągnął mnie MotorStorm. Paradoksalnie najfajniejsze w tym wszystkim okazało się skręcanie sixaxisem, tylko szkoda, że wibracje poszły się kurzyć. Tymczasem idę szukać dopalacza w Pandzie...

Krzysztof Tyszka // Ganon
filtam
Po długich przemyśleniach i pod wpływem opinii paru osób, ale wbrew wcześniejszym zapowiedziom, zrezygnowałem z zakupu Wii. Natomiast z Zeldy – nigdy w życiu! Niestety, czasu na skończenie przygód Linka jak na lekarstwo – pomimo tego, iż Twilight Princess jest w moim posiadaniu od przeszło miesiąca, to udało mi się spędzić z nią tylko parę wieczorów. Ale to do nadrobienia. Z rzeczy, które jeszcze przed nami, entuzjazm mój wzbudza fakt, że w okolicach wakacji na PS2 ujrzymy Manhunta 2.

PATRYK BUKOWIECKI // qsh
dzięcioł
Styczeń to mój najbardziej nie-ulubiony miesiąc w roku. A tegoroczne pierwsze 31 dni to już w ogóle przegięcie. Poważne problemy na tle emocjonalnym, zawodowym i edukacyjnym mocno osłabić potrafią każdego, nie udało mi się być wyjątkiem. Czasu na granie tyle, co kot napłakał, śnieg stopniał przed weekendem, na który byłem umówiony na snowboard... Nie tracę wiary w lepsze jutro. I lepsze miesiące. Nigdy nie może być tak źle, żeby nie mogło być gorzej? I dare you!

A także: MIŁOSZ // Grabarz, ANDRZEJ MĄDRZAK // Dr Max, Adam H // Dagon



Numer 96 // **marzec** 2007
issn 1505-8204 // **index:** 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //gulash@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora //marcellus@neo-plus.pl
Redaktor, designer: Tomasz Bykowski
Newseditor: Patryk Bukowiecki
Internet: Adam Zdanowski

Współpracują: Banan, Krzysztof Janicki, Łukasz Kurkowski, Michał Mielcarek, Szymon Maślak, Miłosz, Oskar Nowak, Adam Zdanowski, Adam H, Krzysztof Tyszka, Marcin Kawa
Hall Of Fame: Anek, Brat, Janush, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Vandal, Wicik.
Oprawa Graficzna: Independent Design Group pod kierownictwem Matta
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Skrytka Pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neo-plus.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl
Telefon: (22) 716 87 98

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone.
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy.
Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

"If you can find a PS3 anywhere in North America that's been on the shelves for more than five minutes, i'll give you 1200 bucks for it. The've all been sold in five minutes" *Jack Tretton z Sony America o statusie PS3 w USA*

So much love: Asik, Oleś & Eryś. Zawsze.

GAME OVER
■ **Namco Bandai Games:** Kiedyś Namco to Tekken i Soul Calibur. Dziś – .hack, Eureka Seven, Pac-Man Rally. Yuck.
■ **Wii:** Przez trzy miesiące z porządnych rzeczy tylko Zelda? To nie jest konsola dla hardcore'owców. Choć jeszcze czekamy.
■ **Stary rok fiskalny:** Niech wreszcie się skończy, prawda? ;)

PRESS START
■ **PlayStation 2:** W lutym Final Fantasy XII, w marcu Burnout, w kwietniu Kratos... żyć, nie umierać!
■ **Electronic Arts:** Marzec, kwiecień i maj na Def Jama, Medala, Burnouta, UEFĘ i Homecourta? Ewenement w branży.
■ **Lokalizacje MS Polska:** Crackdown konkrecik, a dalej Mass Effect!

Doładuj bateryjkę?
Play & Charge Kit
79,90 zł

HD też na monitorze
VGA HD AV Cable
114,90 zł

Jakieś kable? Wyrzuć je!
Wirless Network Adapter
289,90 zł

Zestaw największych hitów teraz na X360: **Fable + Halo 2 + Forza Motorsport**
99,90 zł

Pełna kontrola bez kablowania
Wirless Gamepad
164,90 zł

Jeden pilot do wszystkiego
Universal Media Remote
114,90 zł

XBOX 360 najlepsze raty!

www.ultima.pl

ULTIMA®
Świat Elektronicznej Rozrywki

KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-43

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 11.00 - 19.00, sob. 10.00 - 15.00

Koszty przesyłki: poczta – priorytet 9,90 pln, kurier (do 48 h) 17 pln, Pocztex (24h) 30 pln
Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty! Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

Nintendo Dual Screen | Nintendo Wii | PC | PlayStation 2 | Sony PSP | XBox 360

PLAYSTATION 2

ACE COMBAT: Belkan War	179
CALL OF DUTY 3	179
CANIS CANEM EDIT (Bully)	149
DRAGON BALL Z Tenkaichi 2	179
DRAGON QUEST Journey	169
EYE TOY 3 + kamera	149
EYE TOY Kinetic Combat	149
EYE TOY Kinetic Combat + kamera	189
EYE TOY Play Sports PL	149
FIFA 2007	179
FIGHT NIGHT: Round 3	179
FINAL FANTASY VII Dirge of Cerberus	149
FINAL FANTASY XII	199
FORMULA ONE 2006	189
GAUNTLET Seven Sorrows	149
GOD HAND	149
GUITAR HERO 2	159
GUITAR HERO 2 + gitara	299
JUST CAUSE	159
KINGDOM HEARTS II	199
LEGO STAR WARS II Original Trilogy	179
LMA MANAGER 2007	159
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	179
METAL GEAR SOLID 3: Subsistence	179
MICRO MACHINES V4	159
MORTAL KOMBAT Armageddon	149
NBA 2K7	149
NBA LIVE 07	179
NEED FOR SPEED Carbon	179
NHL 2K7	149
OKAMI	149
RAYMAN Raving Rabbits	179
SHADOW OF COLLOSSUS	189
SIMS 2: Zwierzaki	179
SINGSTAR Legend	149
SKOK PRZEZ PŁOT	159
SOCOM 3	199
SPLINTER CELL Double Agent	149
SPY HUNTER: Nowhere to Run	159
STAR WARS: Battlefront 2	229
TEST DRIVE Ultimate	149
TIGER WOODS 07	179
TONY HAWK PROJECT 8	179
TOURIST TROPHY	199
TRUE CRIME New York City	229
WWE SMACKDOWN vs RAW 2007	179

Platinum PS2:

007: Everything or Nothing	77
007: From Russioa with Love	77
24 The Game	77
BATTLEFIELD 2	77
BLACK	77
BURNOUT 2	49
BURNOUT 3 Takedown	77
BURNOUT REVENGE	77
CALL OF DUTY Finest Hour	69⁹⁰
CALL OF DUTY 2	77
CUE ACADEMY	77
DA VINCI CODE	79
DEVIL MAY CRY 3 Special Edition	119
EVERYBODY'S GOLF	69
EYE TOY Antigrav	69
EYE TOY Kinetic	59
FANTASTIC FOUR	119
FAHRENHEIT	59
FIFA STREET	49⁹⁰
FIFA STREET 2	77
FINAL FANTASY X	77
FINAL FANTASY X-2	77
FORBIDDEN SIREN 2	69
GOD OF WAR	59
GODFATHER (PL)	77
GOLDEN EYE 2: Rogue Agent	49
GRAN TURISMO 4	59
GTA: San Andreas	79
GUN	109
HARRY POTTER i Czara Ognia (PL)	77
HARRY POTTER i Komnata Tajemnic	49⁹⁰
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu PL	77
HITMAN Blood Money	129
JAK & DAXTER	59
JAK 2	59
JAK 3	49⁹⁰
JAK X Combat Racing	59
KILLZONE	59⁹⁰
LORD OF THE RINGS: Return Of The King	77
MEDAL of HONOR: Frontline	77
MEDAL of HONOR: Rising Sun	69⁹⁰
MEDAL of HONOR: Wojna w Europie	77
MORTAL KOMBAT Shaolin Monks	77
MOTO GP 4	77
NBA LIVE 2005	49⁹⁰
NBA LIVE 2006	77
NFS Most Wanted PL	77
NFS: Underground	49⁹⁰
NFS: Underground 2	77
NHL 06	77
PRINCE OF PERSIA Trilogy (3 części)	119
PRO EVOLUTION SOCCER 5	79
RATCHET & CLANK	59
RATCHET & CLANK	59
RATCHET & CLANK 3	59
RATCHET Gladiator	77
RAYMAN 3 Hoodlum Havoc	59
RTL SKI JUMPING 2006	59
SHIN MEGAMI TENSEI: Digital Devil Saga	99
SIMS	49⁹⁰
SIMS Poza Domem	77
SIMS 2	77
SLY 3	99
SOCOM II	59⁹⁰
SOUL CALIBUR 3	59
SPIDERMAN 2	69
SPLINTER CELL Chaos Theory	49⁹⁰
SPY FICTION	39⁹⁰
SSX 3	49⁹⁰
SSX ON TOUR	77
STAR WARS Episode III	79
SUIKODEN TACTICS	119
SUPER DRAGONBALL Z	79
SUPER MONKEY BALL DELUXE	59⁹⁰
TEKKEN 5 + TEKKEN 1,2,3	59
TIGER WOODS 06	69
TIGER WOODS PGA TOUT 2005	49⁹⁰
TOMB RAIDER Legend	99
TONY HAWK American Wesland	109
TONY HAWK Underground 2	69
TOURIST TROPHY	79
ULTIMATE SPIDER-MAN	77
WŁADCA PIERŚCIENI: Powrót Króla	49⁹⁰
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL	77
X-MEN Legends II	119

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2 zupełnie nowe ceny	**tel./www**
Action Replay Max 2	129
Bezprzewodowy przedłużacz do pada	59
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	89
Joypad Logitech Precision	59
Joypad bezprzewodowy Logitech	99
Kierownica Bezprzewodowa	99
Kierownica Logitech Driving Force	269
Kierownica Logitech Driving Force Pro	399
Kierownica Logitech G25	999
Kierownica Logitech Rally Vibration Feedback	179
Kierownica Sppedforce Premium	189
Link Cable	19⁹⁰
Mata do tańca BigBen	79
Mata do tańca Venom – Super Mocna	89
Memory Card 8 MB Sony	69
Multitap Slim	79
Optyczny kabel	29
Piloty DVD	od 29⁹⁰
Przedłużacz do joypada	19⁹⁰
RGB + AV	19⁹⁰
Walizka zluminiowa do konsoli Slim	69
Zasilacz samochodowy (Ps Slim) 12V	79

PLAYSTATION PORTABLE

ACE COMBAT X	189
ARMORED CORE: Formula Front	99
BREATH OF FIRE III	119
BURNOUT LEGENDS	99
BUST-A-MOVE GHOST	99
DAXTER	179
DEF JAM: Fight for NY: Takeover	169
DUNGEON SIEGE Throne of Agony	179
EA REPLAY	99
EVERYBODY'S GOLF	79
F1 GRAND PRIX	79
FIFA 06	99
FIFA 07	169
FIFA STREET 2	99
FINAL NIGHT: Round 3	129
FORMULA ONE 2006	179
FOOTBALL MANAGER HANDHELD	169
GANGS OF LONDON	159
GODFATHER	169
GOTTLIEB PINBALL CLASSIC	119
GTA Liberty City Stories	149
GTA Vice City Stories	199
HARRY POTTER i Czara Ognia	99
KILLZONE Liberation	179
KOLOOMN	99
LEGEND OF HEROES II	129
LEGO STAR WARS II	179
LOCOROCO	179
LORD OF THE RINGS: Tactics	99
LUMINES 2	149
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	189
ME & MY KATAMARI	169
MEDAL OF HONOR Heroes	159
MEDIEVIL RESSURECTION	79
METAL GEAR SOLID Digital Graphic Novel	99
MORTAL KOMBAT Unchained	169
MOTO GP	189
MYST	169
NBA LIVE 2007	169
NBA STREET Showdown	99
NEED FOR SPEED Carbon: Own the City	169
NEED FOR SPEED Most Wanted	99
NEED FOR SPEED Underground Rivals	99
NHL 07	169
POWERSTONE COLLECTION	159
PRO EVOLUTION SOCCER 6	179
PURSUIT FORCE	89
SIMS 2	169
SPIDER MAN 2	89
STAR WARS Battlefront 2	99
SYPHON FILTER Dark Mirror	169
TALKMAN + mikrofon	179
TEKKEN Dark Ressurection	179
TIGER WOODS 2007	169
TOMB RAIDER Legend	179
TONY HAWK Project 8	189
ULTIMATE GHOST & GOBLINS	159
WIPEOUT PURE	89
WRC	89

Sprzęt:

PSP Base Pack + GTA Vice City	899
PSP Base Pack + KillZone	899
PSP Base Pack Pink	799
PSP Value Pack + karta 1GB Sony	899
Bateria + ładowarka	65
Etui ekskluzywne BigBen	44⁹⁰
Etui na gry i karty	29⁹⁰
Etui Venom	29⁹⁰
Futeral Logitech PlayGear Street	89
Głośniki Logitech Playgear Amp	189
Kabel USB	24⁹⁰
Ładowarka słoneczna	159
Ładowarka samochodowa	39
Memory Stick Pro Duo 256MB SanDisk	89
Memory Stick Pro Duo 1GB SanDisk	139
Memory Stick Pro Duo 2GB SanDisk	249
Memory Stick Pro Duo 4GB SanDisk	449
Ochraniacz silikonowy na ekran Logitech	35
PlayGear Pocket Logitech	65
PlayGear Collection Logitech	149
PSP MOVIE + kabel (wersja polska!)	39⁹⁰
Walizka aluminiowa BigBen	69
WiFi Max	149
Zasilacz/ładowarka	49
Zestaw Essential Pack	29⁹⁰

NINTENDO Dual Screen

ADVANCE WARS Dual Strike	179
ANIMAL CROSSING	159
BURNOUT LEGENDS	99
CASTLEVANIA Down of Sorrow	159
CASTLEVANIA Portrait of Ruin	179
CATZ	169
CHILDREN OF MANA	179
DR KAWASHIMA's BRAIN TRAINING	129
DRAGONBALL Z Supersonic Warriots	139
FIFA 06	99
FINAL FANTASY III	189
HARRY POTTER i Czara Ognia	99
HORSEZ	169
LEGO STAR WARS II Original Trilogy	179
MARIO & LUIGI	179
MARIO KART	179
METEOS	169
METROID PRIME Hunters	159
NEED FOR SPEED Most Wanted	99
NEED FOR SPEED Underground 2	129
NEW SUPER MARIO BROTHERS	169
NINTENDOGS	129
PHOENIX WRIGHT	169
RAYMAN	99
RESIDENT EVIL Deadly Silence	169
SETTLERS	tel./www
SIMS 2	139
STARFOX COMMAND	179
SUDOKU MASTER	129
SUPER MARIO 64	159
SUPER PRINCESS PEACH	179
TENCHU DARK SECRET	179
TRAUMA CENTRER	189
TRUE SWING GOLF	69
VIEWTIFUL JOE: Double Trouble	129
WARIO WARE TOUCHED	179
X-MEN The Official Game	119
YOSHI's ISLAND 2	179

Akcesoria:

Konsola Nintendo Dual Screen Lite biała	619
Konsola Nintendo Dual Screen Lite czarna	599
Osłonki na ekran DS i DS Lite	29⁹⁰
Pokrowce do DS Lite	tel./www
Pudelka na gry	29⁹⁰
Walizka aluminiowa	69
WiFi Max	149
Zasilacz	29
Zestawy do DS Lite	39⁹⁰
inne	tel./www

XBOX 360

BATTLEFIELD 2	129
BATTLESTATION MIDWAY	229
BURNOUT REVENGE	169
CALL OF DUTY 3	239
CHROMEHOUNDS	229
CRACKDOWN PL	239
DEAD OR ALIVE Extreme 2 PL	229
DEAD RISING	129
EBCHANTED ARMS	199
FEAR	149
FIFA 07	199
FIGHT NIGHT ROUND 3	129
GEARS OF WAR	249
GHOST RECON Advanced Warfighter 2	249
GODFATHER	249
GUN	129
HITMAN Boold Money	229
JUST CAUSE	229
KAMEO	129
LEGO STAR WARS II Original Trilogy	229
LOST PLANET	249
LOTR: Battle of Middle Earth 2	129
MARVEL ULTIMATE HEROES	239
NBA 2K7	229
NBA LIVE 07	249
NEED FOR SPEED Carbon	199
NEED FOR SPEED Most Wanted	89
NHL 2K7	229
NINETY-NINE NIGHTS	tel./www
OBLIVION	169
PERFECT DARK ZERO	89
PHANTASY STAR UNIVERSE	199
PREY	149
PRO EVOLUTION SOCCER 6	249
PROJECT GOTHAM RACING 3	129
QUAKE 4	139
RAINBOW SIX Vegas	249
SAINT'S ROW	199
SONIC THE HEDGEHOGE	249
TABLE TENNIS	189
TEST DRIVE Unlimited	229
TOMB RAIDER LEGEND	149
TONY HAWK PROJECT 8	239
TOP SPIN	179
VIVA PINATA PL	129
WWE SMACKDOWN vs RAW 2007	249

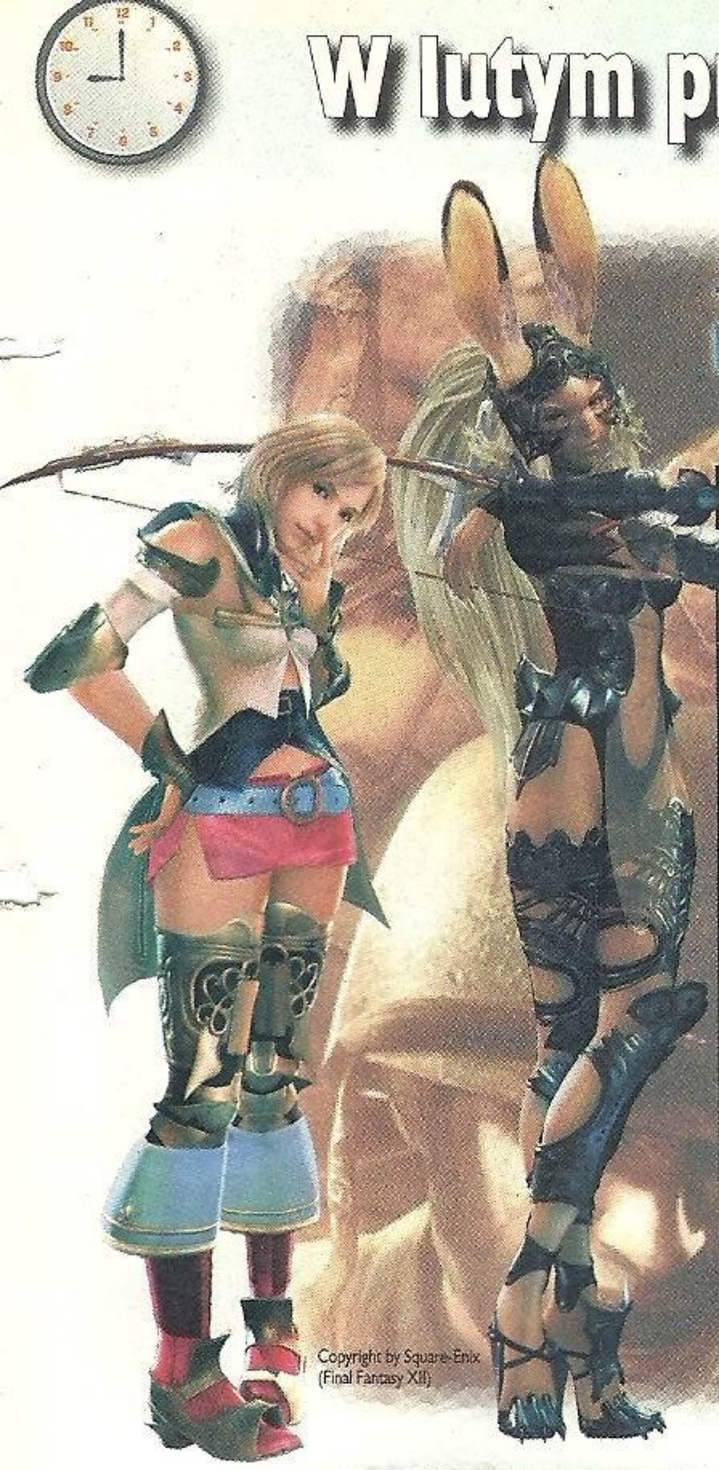
Akcesoria:

Xbox 360 Premium Pack	1549
Xbox 360 Core Pack	1399
Xbox 360 Live Gold Card - 3 miesiace	99
Xbox 360 Live Gold Card - 12 miesiecy	269
Joypad Xbox 360 Microsoft radiowy	179
Joypad Xbox 360 Microsoft	149
Kabel VGA IQP	69
Karta pamieci 64MB Microsoft	169
Kierownica Logitech Drive FX	329
Pilot DVD Microsoft	149

więcej ..... tel./www

www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.u

W lutym pracujemy w nowych godzinach: 11⁰⁰-19⁰⁰

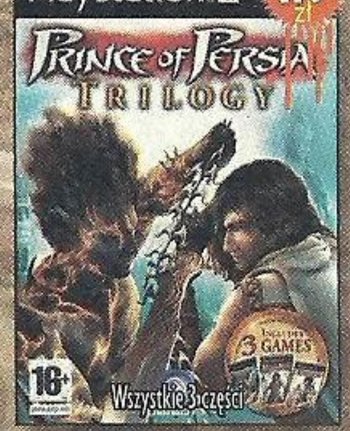


PlayStation.2

PlayStation.2 199 zł

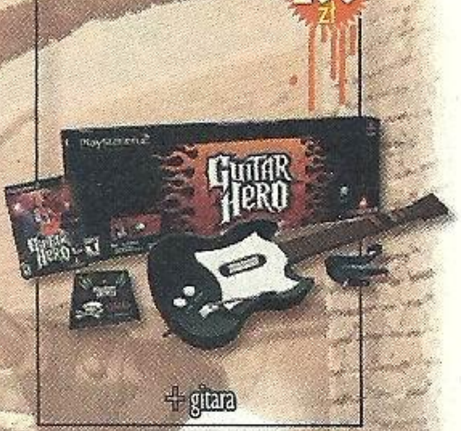
Copyright by Square-Enix
(Final Fantasy XII)

PlayStation.2 119 zł



PlayStation.2 149 zł

299 zł

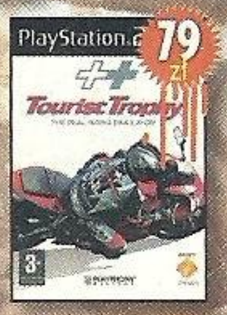


PlayStation.2 149 zł

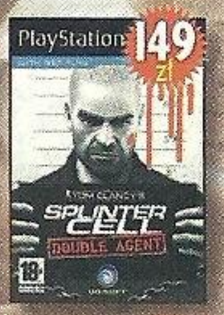
PlayStation.2 69 zł

PlayStation.2 49⁹⁰ zł

PlayStation.2 79 zł



PlayStation.2 149 zł



PlayStation.2 179 zł

PlayStation.2 77 zł

PlayStation.2 77 zł

PlayStation.2 77 zł

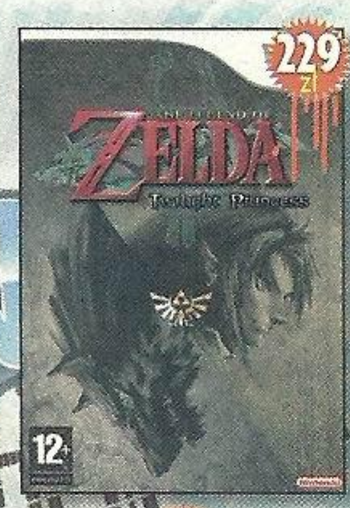
PlayStation.2 77 zł

Wii™

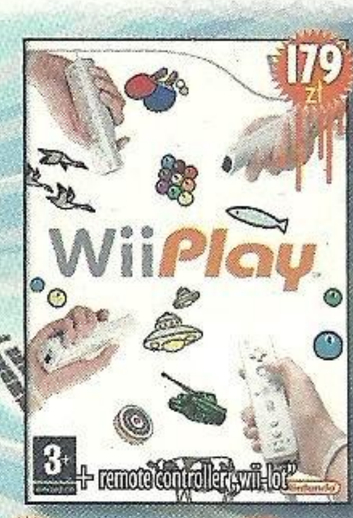
tel. www

Copyright by Sega
(Sonic and the Secret Rings)

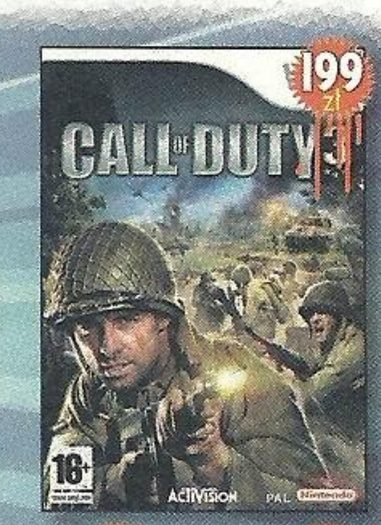
229 zł



179 zł



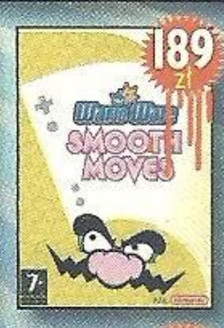
199 zł



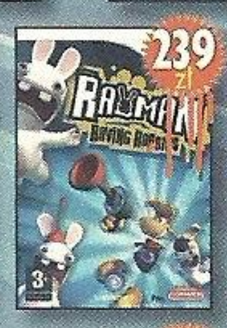
199 zł

239 zł

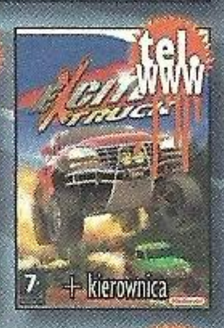
189 zł



239 zł



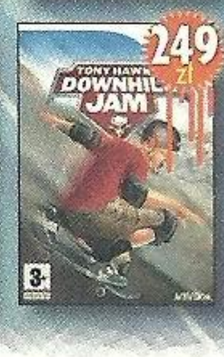
tel. www



99 zł

219 zł

249 zł



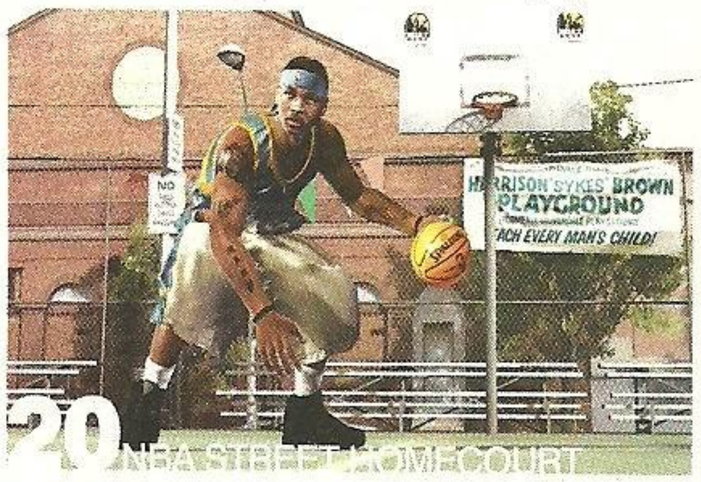
199 zł

tel. www

Dlaczego my ?

- Pracownicy doskonale znający branże gier
- Szybka i tania wysyłka
- Żadnych podróbek towarów
- Szeroka oferta na wszystkie liczące się konsole
- Możliwość składania zamówien przedpremierowych
- Promocje cenowe, jakich nie znajdziesz nigdzie indziej
- Codziennie aktualizowana strona www

MENU // MARZEC 2007



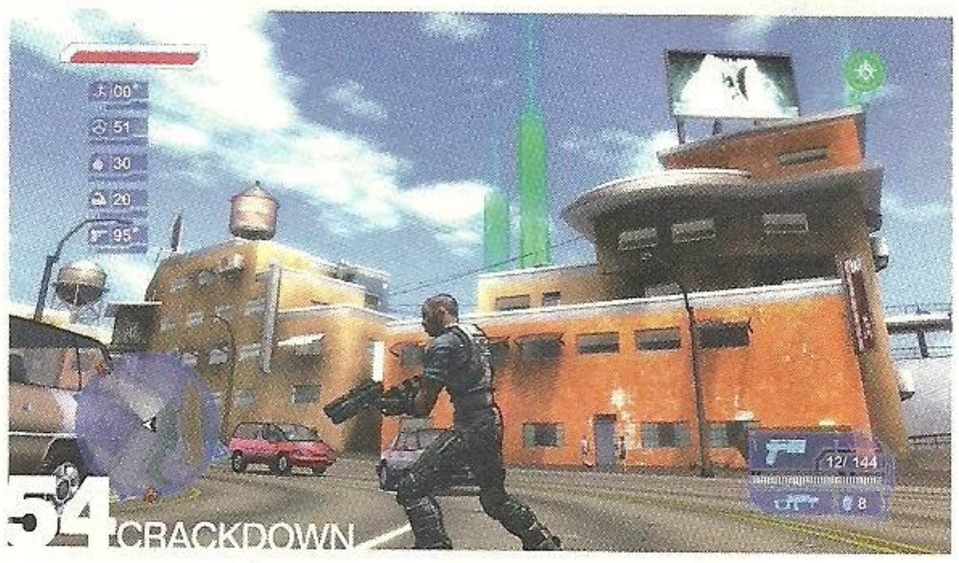
20 NBA STREET HOMECOURT

28 GOD OF WAR 2

60 DEF JAM: ICON

48 FINAL FANTASY XII

36 BURNOUT DOMINATOR



54 CRACKDOWN

SPECJAŁ

032> DOKTOR BOLL I PRZYJACIELE
Hollywood oszalało na punkcie ekranizacji gier video. Przygotowaliśmy obszerny raport na temat tego zjawiska – sprawdźcie ile obrazów jest już kręconych, bądź znajduje się w bliższych lub dalszych planach studiów filmowych!

036> BURNOUT DOMINATOR
Mimo, iż Criterion w pocie czoła pracuje nad next-genową inkarnacją naszej ulubionej serii wyścigowej, spece z Electronic Arts postanowili raz jeszcze zakręcić asfaltem w tym niewątpliwym pożegnaniu serii z PS2. Jak wyszło w praniu?

040> ROK 2007: CO NAS CZEKA?
Szok! Horror! Neo Plus przepowiada przyszłość! Oto, co naszym zdaniem wydaży się w branży w nadchodzącym roku. Przysyłajcie nam także swoje typy!

020> NBA STREET HOMECOURT
Testujemy roboczą wersję pierwszej next-genowej odsłony koszykówki Electronic Arts.

022> FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS
Sprawdźcie, jak prezentuje się na screenach Final Fantasy na Nintendo DS.

024> VIRTUA FIGHTER 5
Akira i jego ekipa zaatakują ponownie wraz z naszą premierą PlayStation 3!

028> GOD OF WAR II
Pod koniec marca będzie gorąco – Kratos ponownie zstąpi z Olimpu, by szlachtować. Sprawdzamy nowy poziom!

030> STRANGLEHOLD
John Woo przerzucił się chwilowo z produkcji filmów na opracowywanie gier – oto efekty jego działań!

031> BLADESTORM: A HUNDRED YEARS' WAR
Koei bez samurajów i chińskich generałów? A łyżka na to...

HELP

066> FINAL FANTASY XII
Opis przejścia do Final Fantasy XII z pewnością przyda się każdemu, kto ma ochotę na solidne spotkanie z jedną z największych, jeśli nie największą grą tego roku na PlayStation 2. Pierwsza część megaopisu pozwala po prostu ukończyć grę.

NEON

073> MARTWE PIKSELE
Gry zaginione w akcji. Dziś Black 9 – zapowiadało się znakomite, twarde SF, a wyszło, jak wyszło. Nie wyszło.

073> KIEDY POLSKA BĘDZIE NINTENDO?
Felieton czytelnika.

074> MARKETPLACE
Nareszcie na Xbox Live! Marketplace pojawiły się nowe, godne ściągnięcia pozycje!

075> GRY VIDEO A TEORIA EWOLUCJI
Felieton czytelnika.

076> RPGAMER
Najnowsze wieści ze świata gier RPG.

077> GRYWALNA GROZA
Czy czeka nas regres konsolowych horrorów?

078> ARCHIWALIA
Prenumerata, numery archiwalne i gadżety N+. Brakuje jakiegoś numeru? Instrukcja, jak go zamówić.

079> FAQ
Banan w gąszczu pytań i SMSów – życie za granicą, ceny gier, HDTV i inne wielce problematyczne kwestie.

082> FINISHER
Puenta Grabarza – co wspólnego mają prostytutki, Andrzej Lepper i gry video?

NEWSFLASH

010> PLAYSTATION 3 W EUROPIE!
Znamy już termin europejskiej premiery i polską cenę najnowszej maszynki Sony!

011> GRAN TURISMO HD CONCEPT
Za darmo? ZA DARMO? Niesamowite – Sony pozwala ściągać tę mini-grę za darmo! Nasze wrażenia.

012> BLACKSITE: AREA 51
Midway szykuje kontynuację swojej znakomitej strzelaniny z Obcymi w roli mięsa armatniego.

016> COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS
Najpopularniejsza seria RTSów przeżyje reinkarnację na konsolach nowej generacji!

018> HOUR OF VICTORY
Konkurencja dla Call of Duty i Medal of Honor rośnie! Do wyścigu przyłacza się Midway ze swoją nową grą....

RECENZJE

048> FINAL FANTASY XII
052> ARTHUR AND THE INVISIBLES
053> THE SHIELD
054> CRACKDOWN
058> MERCURY MELTDOWN REMIX
059> WARIO WARE: SMOOTH MOVES
060> DEF JAM: ICON
062> PHOENIX WRIGHT: JUSTICE FOR ALL
063> SID MEIER'S PIRATES!
064> .hack G.U. // vol.1
065> CHILDREN OF MANA
066> EUREKA SEVEN vol. 1: THE NEW WAVE

RZUĆ WYZWANIE IMPERIUM. WYZWÓL NARÓD.
ZMIEŃ ŚWIAT.

„FINAL FANTASY TO WRĘCZ DZIEŁO SZTUKI
W DZIEDZINIE RPG, KTÓRE ZASŁUŻYŁO SOBIE
NA ODRĘBNE SKRZYDŁO
W MUZEUM NARODOWYM!"

OCENA: 10/10

OFICJALNY POLSKI MAGAZYN PLAYSTATION®2

FINAL FANTASY® XII

WWW.FINALFANTASY12.EU.COM

© 2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. CHARACTER DESIGN: AKIHIKO YOSHIDA.
FINAL FANTASY, SQUARE ENIX AND THE SQUARE ENIX LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SQUARE ENIX CO., LTD.
"PS" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.

16+
www.pegi.info

PlayStation®2

SQUARE ENIX®

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

EUROPEJSKA PREMIERA PS3 POTWIERDZONA!

23 marca świat legnie w gruzach

BEZ JEDNEJ ZŁOTÓWKI DWA TYSIĄCE CZTERYSTA – 2399 – TAKA JEST OFICJALNA, POLSKA CENA PLAYSTATION 3. ZA TYLE 23 MARCA MOŻNA BĘDZIE WYHACZYĆ NAJNOWSZĄ KONSOLĘ SONY.

Imowa o wersji z pełnym wypasem! Zając o posturze Kapitana Planety przytacha konsolę tylko najgrzeczniejszym – nie liczymy na lawinową dostawę towaru do naszego pięknego kraju – raczej na sporadyczne egzemplarze w dniu premiery, co by dobre wrażenie wywołać. Ale pewnie po szale panującym przez pierwszy miesiąc szajba ucichnie i każdy, kto będzie dysponował odpowiednimi funduszami będzie mógł konsolkę zakupić. Jak postrzegamy tę cenę? Nie ma co narzekać – ponad sześć lat temu PlayStation 2 zadebiutowała u nas w „przystępnej" cenie 2699, a i to tylko oficjalnie, bo konsolkę sprzedawano i za 2999, a przecież i nasze zarobki przez tych kilka lat nieco podskoczyły. Oczywiście – jest wysoka, a nawet najwyższa, ale naszym zdaniem sprzęt wart jest swojej ceny bardziej niż w tym samym momencie „życia" PS2, bo oferuje o wiele większe możliwości. Wziąć należy pod uwagę przede wszystkim napęd Blu-ray, który znajduje się przecież w każdej konsoli i pozwala na odpalanie filmów na nośniku, który zdaje się wygrywać walkę z HD-DVD, sporo miejsca na dysku twardym (60GB), port HDMI, sloty na karty pamięci, obsługę bezprzewodowego dostępu do internetu i darmową usługę sieciową.

Jak porządny ciągnik bez ropy, tak i żadna konsola nie pociągnie bez gier. W tzw. okienku premierowym na półki sklepowe trafi aż 30 tytułów od wielu wydawców. Wśród nich prym wieść będą produkcje od samego Sony – najbardziej oczekiwany MotorStorm z opcją zabawy online dla szesnastu graczy zapowiada się wybornie. Jednak w notce prasowej znaleźć można stwierdzenie, że w dniu premiery gry z każdego gatunku zasilą PlayStation 3. Z tych najbardziej lubianych wymienić należy przedstawicieli wyścigów: wspomnianego MotorStorma, Formula 1, czy Ridge Racer 7, strzelaniny: Resistance: Fall of Man, F.E.A.R. i Call of Duty 3, oraz kolejne konwersje z innych sprzętów, jak choćby Oblivion, Fight Night Round 3 oraz Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent i The Godfather: Don's Edition. Jeśli ktoś jeszcze nie miał okazji sprawdzenia ostatnich pięciu gier, to musi wiedzieć, że właśnie wersje wydane najpóźniej obfitować mają w liczne dodatki (vide Oblivion, przygody Sama Fishera, czy „donowska" edycja Godfathera) i być najbardziej dopracowane.

Nie można zapomnieć o usłudze sieciowej PS Store, która już na starcie oferować będzie do ściągnięcia demka (MotorStorm!), dodatki i pełne wersje gier, takich, jak Tekken 5: Dark Resurrection czy Gran Turismo:HD Concept. Wyścigi od Polyphony ściągnięto już blisko 400 tysięcy razy, my chętnie powiększymy ten bilans na PALowej konsoli. Ciekawią nas też takie produkcje, jak flOw i Blast Factor – będące odpowiedzią Sony na usługę XBL Arcade Microsoftu. ■■

Oto pełna lista gier, które pojawić mają się w okienku wydawniczym (w ciągu dwóch miesięcy od premiery).

Resistance: Fall of Man – Sony
MotorStorm – Sony
Genji: Days of the Blade – Sony
Formula One Championship Edition – Sony
Ridge Racer 7 – Sony
Tekken: Dark Resurrection – Sony
Lemmings – Sony
Go! Sudoku – Sony
Go! Puzzle – Sony
Blast Factor – Sony
flOw – Sony
Super Rub'a'Dub – Sony
Gripshift – Sony
Call of Duty 3 – Activision
Marvel: Ultimate Alliance – Activision
Tony Hawk's Project 8 – Activision
Gundam – Target in Sight – Namco Bandai Games
Full Auto 2: Battle Lines – Sega
Sonic the Hedgehog – Sega
Virtua Fighter 5 – Sega
Virtua Tennis 3 – Sega
World Snooker Championship 2007 – Sega
NBA 2K7 – Take 2
NHL 2K7 – Take 2
Blazing Angels Squadrons of WWII – Ubisoft
Enchanted Arms – Ubisoft
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent – Ubisoft
The Elder Scrolls IV: Oblivion – Bethesda
Def Jam: Icon – Electronic Arts
Fight Night Round 3 – Electronic Arts
NBA Street: Homecourt – Electronic Arts
Need for Speed Carbon – Electronic Arts
The Godfather: The Don's Edition – Electronic Arts
Tiger Woods PGA Tour 2007 – Electronic Arts
Untold Legends: Dark Kingdom – Electronic Arts
F.E.A.R. – Vivendi Universal Games

Część nowiutka, większość jednak znana i już ograna na innych sprzętach, kilka z nich to małe gry z PS Store. Główne skrzypce grać będą pierwsze dwie pozycje z listy oraz Virtua Fighter 5, a oprócz tego sportówki od EA i Take 2 oraz spora ilość konwersji, czasami ulepszonych, czasami wprost przeciwnie. A na deser Tekken i GT HD z PS Store. Pierwszych recenzji PStrójkowych gier wypatrujcie w Neo+ już za miesiąc.

Gadające GŁOWY

ZŁOTE MYŚLI, ZŁOTE SŁOWA WIELKICH BONZÓW TEGO RYNKU

"Ciągle pracuję nad Final Fantasy XI, bo przecież gracze z całego świata wciąż w nią grają. Pracujemy także nad nowym MMORPGiem na Xboxa 360 i Vista. **PS3 także rozważamy**"
-- Hiromichi Tanaka ze Squaresoftu o infrastrukturze sieciowej PlayStation 3

„Postal obrazi wszystkie kultury, religie, grupy polityczne i przywódców. Nikt nie zostanie oszczędzony. Ten film ma wzbudzić przemyślenia, śmiech i otwartą dyskusję. **Równowaga naszego świata została zachwiana, a Postal będzie odbiciem tego, jacy się staliśmy**."
-- Doktor Uwe Boll reklamuje swój film

„**Tak, pracujemy z chłopakami od Metal Geara**. To gra wręcz idealnie nadająca się do sflimowania, ma dokładnie taką strukturę, jak film. Pytanie brzmi: w jaki sposób przenieść to, co przeżywa Snake na duży ekran tak, by widownia nie była zawiedziona"
-- Yair Landau ze studia filmowego Sony Pictures na temat ekranizacji MGSa

„Może gdyby Sony zaczęło sprzedawać PS3 pod marką Vaio, **nazywając konsolę na przykład Vaio PS3**, to trafiłoby do właściwych ludzi? Konsola jest bardzo droga."
-- Szef Sonic Team, Yogiro Ogawa dzieli się swoimi przemyśleniami na temat PS3

„PlayStation 3, w odpowiednim czasie, wzniesie social gaming na wyższy poziom. W samej Europie sprzedaliśmy 7 milionów egzemplarzy SingStara i właśnie opracowujemy go na PlayStation 3. Będzie niesamowity – nagracie kamerą swój występ i wrzucicie do sieci, by podzielić się z innym i poprosić o ocenę. **Mamy już działające ściąganie w tle...**"
-- Ostatnie zdanie Phila Harrisona brzmi jakoś tak spoko.

GRAN TURISMO HD CONCEPT

Zwykłe demo? Nie, o wiele, wiele więcej!

Na całe szczęście Sony do spółki z Polyphony porzuciło miażdżąco skrytykowany pomysł z płaceniem w pierwszym GT na PS3 za wszystko, z czego składa się normalna ścigałka, czyli za trasy i samochody. Sony zamiast forsować ten pomysł podpierając go tekstami w stylu Kutaragiego (wiecie, tymi z żarciem z fast foodów i wykwintnymi potrawami w restauracjach...) postanowiło podreperować nadszarpniętą reputację i przed świętami wrzuciło do japońskiego i amerykańskiego PlayStation Store darmowe demo o nazwie Gran Turismo HD Concept. Zresztą „demo" to trochę za mało powiedziane – w zasadzie jest to niewielka gra o rozmiarach porównywalnych do niektórych racerów Midasa czy Davilexu. I nieporównywalnie większej miodności oczywiście.

Gran Turismo HD Concept składa się z zaledwie jednej trasy i dziesięciu samochodów, które po kolei odkrywamy od najsłabszego do najmocniejszego, samotnie pokonując trasę w czasie krótszym, niż wyznaczony. Nie jest to niestety wielkie wyzwanie, każdy, kto miał już wcześniej kontakt z serią GT, poradzi sobie z tym zadaniem w kilkadziesiąt minut. I miło się zdziwi, gdy po przejechaniu toru Eiger Nordwand ostatnim z nich, dostanie w bonusie stuningowane wersje wszystkich już zdobytych bryk oraz odwróconą wersję toru, co oczywiście przedłuża offline'ową zabawę z demem o dalszych parędziesiąt minut.

Ale siła GT HD Concept leży gdzie indziej – w korespondencyjnej rywalizacji z graczami z USA (lub Japonii, w „skośnookiej" wersji gry). Jeżeli od samego początku zabawy jesteśmy podłączeniu do sieci, to każdy uzyskany czas od razu wrzucany jest na listy rankingowe, co sprawia, że zabawa w zasadzie może trwać bez końca – jeżeli tylko mamy ambicję zająć najwyższe miejsce. Na dokładkę swoje przejazdy możemy udokumentować i również zamieścić w sieci. I nawet gdyby w pełnym GT5, do którego to demo jest zaledwie maleńkim wstępem, zarówno pod względem wielkości, jak i graficznego wypasu, zabrakło pełnego trybu online i możliwością rywalizacji z kilkoma graczami jednocześnie, to listy rankingowe i tak byłyby najważniejszym wyznacznikiem umiejętności. Z bardzo prostego powodu – w sieci można spotkać różnych ludzi: jeżdżących pod prąd lub wężykiem, jak były wojewoda na rowerze, czy taranujących każdego, kto się nawinie, jak nie przymierzając w ulubionej grze wszelkiego rodzaju furiatów – Moto GP na Xboksie. A czasu oszukać się nie da i to on rozstrzygnie, kto jest Sebastianem Loebem GT, a kto niedzielnym kierowcą.

Widać, że Polyphony robi szybkie postępy w programowaniu PS3 – na Tokyo Game Show GT HD wyglądało dość biednie, w tej wersji jest już bardzo dobrze – jest pełna obsługa 1080p, najpiękniejsze modele samochodów pod słońcem, płynna animacja w sześćdziesięciu klatkach, śliczne otoczenie i mnóstwo kibiców. Fakt, może nie najładniejszych, ale ten element też ma ulec zdecydowanej poprawie. Jak wszystko zapewne, bo co innego zrobić grę z jednym samochodem na trasie (i jedną przecież trasą), a co innego z kilkoma przeciwnikami, którzy nie mają wyłącznie wyglądać, ale wedle słów Poly – być świetnymi, ale popełniającymi błędy kierowcami. Mijają kolejne lata i czas pozbyć się gumowego AI i jadących jak po sznurku przeciwników. Na razie jednak musi graczom wystarczyć demo, które, jak zostało już potwierdzone, będzie także dostępne za darmoszkę w europejskim PS Store.

FIZYKA MODELU JAZDY JEST WPRAWDZIE ŚWIETNA, ALE NADAL NIE WIADOMO, CZY KOLIZJE NIE POZOSTANĄ „KARTONOWE"

Kilka elementów budzi jednak wątpliwości. Fizyka modelu jazdy jest wprawdzie świetna, ale nadal nie wiadomo, czy kolizje nie pozostaną „kartonowe" i czy wreszcie te pięknie wypolerowane bryczki będą się w jakiś sposób niszczyć podczas zderzeń. Polyphony zapowiada, że tak... Trzymamy za słowo i czekamy umilając sobie czas demem, którego premiera sparaliżowała serwery Sony na kilkanaście godzin – wszyscy gracze chcieli je ściągnąć. ■■

■ **Dostępne samochody to: Suzuki Cappuccino '95, Mazda Eunos Roadster '89, Honda Integra Type R '04, Mitsubishi Lancer Evolution IV GSR '96, Infinity G35 Coupe, Mitsubishi Lancer Evolution IX GSR '05, Lotus Elise 111R '04, Nissan Skyline GT-R V Spec II '94, Toyota Celica GT-FOUR Rally Car '95, Ferrari 599 '06**

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

WIPEOUT PS3

Tak jest! Ta informacja zelektryzowała wielu fanów futurystycznych wyścigów – kolejna część WipeOuta zagości na PlayStation 3! Poprzednie części zdobyły wielką rzeszę fanów, marka jest silna i rozpoznawalna. Każda maszynka Sony dostała tę doskonałą grę – PS3 nie będzie tu wyjątkiem. Tryb online, rewelacyjna oprawa i płynna, szybka rozgrywka, na to liczmy najbardziej. Aha, szykuje się również wersja na PSP!

N-GAGE V2

Nie, nie będzie raczej kolejnego konsolofonu – Nokia ogłosiła jednak coś, co nazywa się jak tytuł newsa. Spodziewamy się raczej swego rodzaju silnika graficznego lub kilku podzespołów montowanych w najnowszych słuchawkach fińskiego potentata. Rozwiązanie to spotkało się z uznaniem takich tuzów rynku, jak Gameloft czy EA Mobile. Pod koniec roku wszystko powinno być jasne, z początkiem następnego wystartują pierwsze tytuły.

DRACULA W TARAPATACH

Co tym razem zagraża księciu? Gracze, którzy zaopatrzą się Castlevania: The Dracula X Chronicles na PSP. Gra będzie remakiem starej części – Castlevania: Rondo of Blond. Ponownie wcielimy się w przedstawiciela rodu Belmontów i skopiemy tyłek wampirzemu władcy. Japonia uwielbia tę serię, może PSP zacznie się u nich lepiej sprzedawać...

DRACULA X CHRONICLES

COMIESIĘCZNA DAWKA FAMITSU

Oceny, które wystawili nasi koledzy po fachu najnowszym produkcjom to m.in. 35/40 dla Virtua Fighter 5 (zapowiedź w numerze), 29/40 zdobyło Cooking Mama: Minna to Issho ni Oryouri Taikai! (symulator gotowania na Wii) i ledwie 19/40 dla Fuzion Frenzy 2 – party-game na X360. Jakkolwiek by nie patrzeć, oceny tego periodyku niewiele jednak znaczą dla nas. Ale w ramach ciekawostki warto znać gusta Japończyków.

SAINT'S PS3

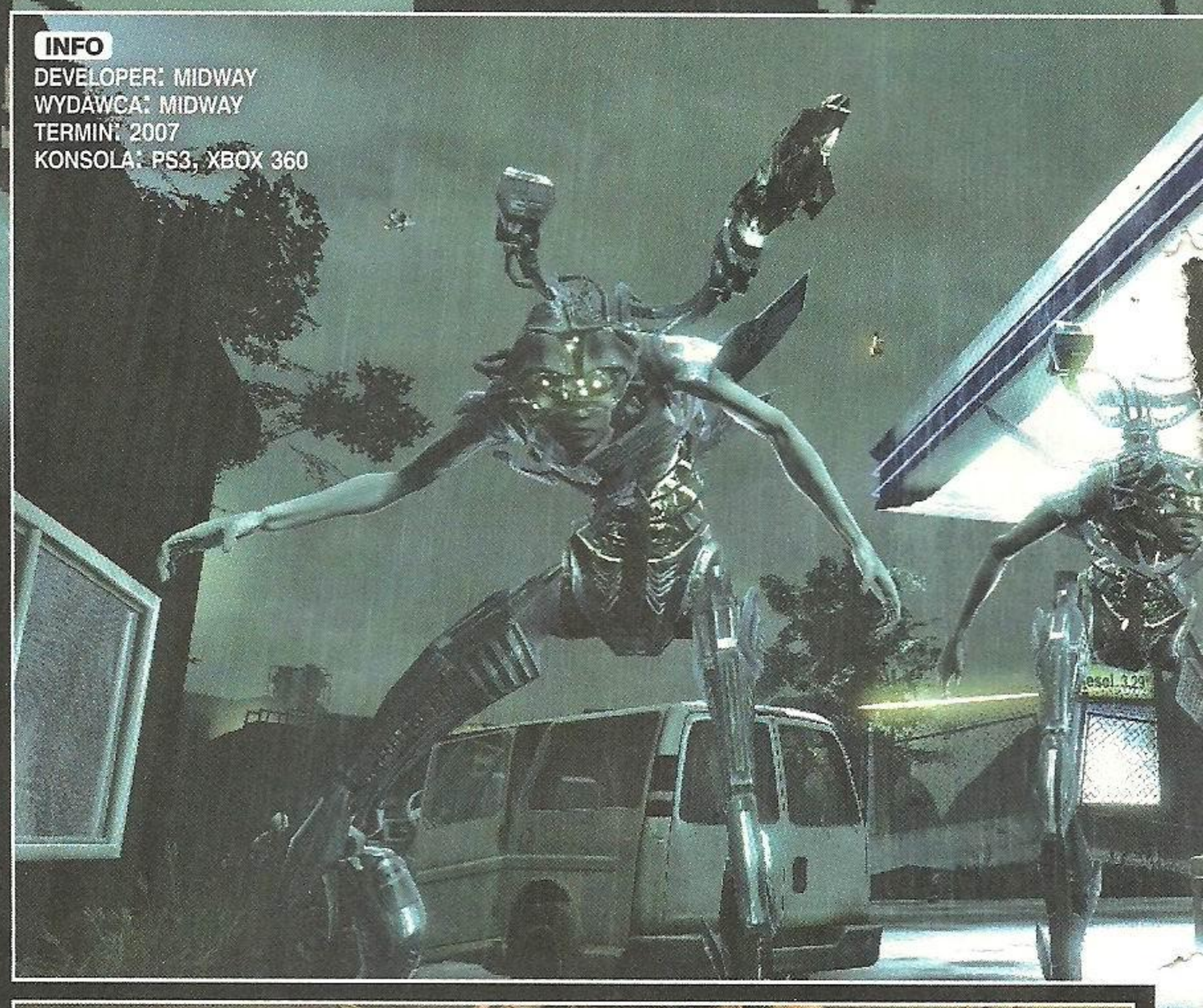
Okazuje się, że X360 miał mnóstwo gier na wyłączność tylko przez to, że był jedyną konsolą nowej generacji. Teraz wychodzi na jaw, że smakołyki pokroju Obliviona, Ghost Recona czy Fight Nighta zagoszczą w paszczy PS3. Do tego grona doliczyć możemy też Saint's Row – klona GTA, który pod koniec zeszłego roku sporo namieszał w gatunku. THQ zapowiedziało, że za port odpowiedzialna będzie ekipa Volition. Mówi się o nowych pojazdach, modelach do multi i misjach.

BLACKSITE: AREA 51

Siła kałacha kontra kosmitów wataha

■ Gra trafi na PS3 i X360. Różnic między wersjami raczej nie będzie. Obie dostaną multiplayer dla kilku graczy, w ramach którego znajdą się standardowe tryby – deathmatch, drużynowa wyrzynka i akcje z terytorium wroga. Cieszy kooperacja dla dwóch – oby na podzielonym ekranie.

INFO
DEVELOPER: MIDWAY
WYDAWCA: MIDWAY
TERMIN: 2007
KONSOLA: PS3, XBOX 360



Area 51 to fajne, warte odwiedzenia miejsce – problem tylko w tym, że według oficjalnych źródeł wcale nie istnieje... Pewnie w obawie przed tym, że spragnieni ostrych wrażeń turyści zadepczą wypielęgnowane trawniki i wybrudzą wypastowane podłogi w gmachu głównym. Albo może istnieje jakiś inny powód? Tak przynajmniej twierdzą panowie z Midway, którzy całkiem niedawno ujawnili światu swój najnowszy produkt. Według ich informacji to owiane mgiełką tajemnicy miejsce skrywa mroczne sekrety największego mocarstwa – US i A.

Jak każde dziecko wie, pewnego dnia o pewnej godzinie w okolicy pewnego miasteczka (8 lipca 1947 r., o godzinie 5:26 w okolicach Roswell) coś ostro pierdyknęło w pole jakiegoś tam farmera. No i pojawili się faceci w czerni i otoczyli owo miejsce swoją opieką. Nie wiadomo, czy błyskali świadkom urządzonkiem do wymazywania pamięci po oczach, ale wszystkim nawciskali kitu, że to balon meteorologiczny miał „syndrom Mazocha" i ciężko spadł na ziemię. W Stanach zapanowała istna szajba na punkcie teorii spisku. Od tamtego czasu trochę minęło, ale rzeczy, które działy się w Nevadzie, nadal budzą emocje. Jak to wyglądało wg twórców? Otóż 50 lat temu (kurcze, w lipcu rocznica) ludzie zajmujący się tą sprawą dostali wolną rękę w działaniu. Zamknęli się w swych laboratoriach, a z okolicznych miejscowości zaczęli znikać bezdomni i dzieci pozostawione bez opieki. Bajzel straszny i ogólnie patologia, ale to w taką właśnie okolicę zapraszają nas twórcy. Zainteresowani?

Do ulepienia fabuły BlackSite zaproszono panią Susan O'Connor, która napisała historię do dość głośnego ostatnio Gears of War. Ma być nerwowo, niestandardowo, nieprzewidywalnie i z rozmachem. Ktoś złośliwy mógłby rzucić, że to tak, jak w GoW, ale my nikogo takiego nie znamy.

■ Projekty postaci to zawsze trudna sprawa. Tym razem twórcy szukali inspiracji głęboko pod powierzchnią oceanów. Niektóre szkaradne pyski tylko śmieszą, inne przyprawiają o lekki strach. Nam podobają się stwory na bazie ludzi – wyniki nieudanych eksperymentów z grymasem dzikości na pyskach. Na ich widok palec sam się zgina!

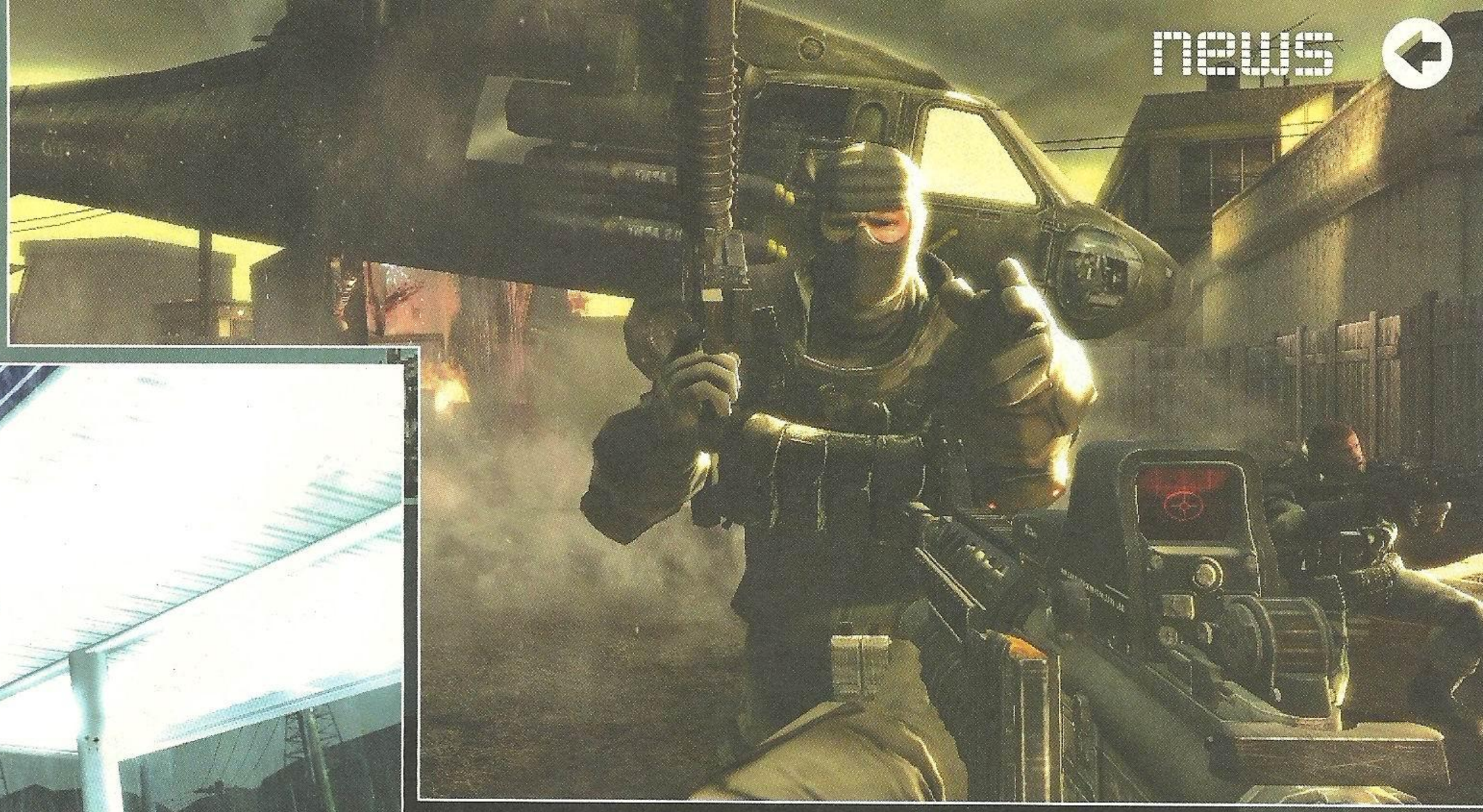
DOBRY BAJER – PÓŁ ROBOTY

BS:A51 jest sequelem gry wydanej w 2005 roku na PS2 i Xboxa, pamiętnego Area 51. Grało się dobrze, momentami trochę więcej, niż dobrze, ale w sumie gra jakoś przesadnie nie miażdżyła *(mnie bezsprzecznie zmiażdżyła – Gulash)*. Jakiś czas później ekipa przysiadła trochę nad materiałem wyjściowym, kupiono Unreal Engine3 i robota ruszyła. Po tym, co dane nam było zobaczyć, wiemy, że zapowiada się konkretna jatka z kosmitami w rolach głównych. I to zarówno na PS3 jak i X360.

Ogólnie omawiany tytuł moglibyśmy potraktować jak kolejnego, zwykłego shootera. Ale jest coś, co przyciąga nas do niego z samsonową siłą. Może to klimat ostrej eksterminacji kosmicznego paskudztwa, rozwikłanie spiskowej teorii dziejów i wrodzona chęć ratowania Matki Ziemi? A może po prostu mamy nosa? Koleżka, w którego rolę się wcielimy, jest jeszcze trochę niedookreślony. Wiemy, że będzie dowódcą oddziału specjalnego, któremu została powierzona misja spenetrowania terenów wokół sarkofagu podobnego do tego z Czarnobyla. Rzeczona budowla to wynik działań graczy, którzy skończyli poprzednią część gry. Można domniemywać, że fabuła stanowić będzie może jeśli nie zgrabną całość, to chociaż trzymającą się kupy masę, której poznanie dopiszemy do zalet gotowego produktu. Jako że dowódca, to i dowodzić będziemy chyba mogli, nie?

KOLEDZY Z ODDZIAŁU

Funkcja dowodzenia jest tak gorąca, że reklamowana jako jedna z największych zalet gry. Lewy spust odpowiedzialny będzie za wysłanie naszej ekipy we wskazany punkt. To wszystko w kwestii wydawania poleceń – bez żadnych udziwnień, komplikacji i menusów. Chłopaki mają zawsze wiedzieć, co zrobić. Gdy wskażemy im punkt na podłożu, postarają się do niego dotrzeć, przyjąć pozycję bojową i przystąpić do eksterminacji alienów, nie zapominając jednak o osłanianiu się nawzajem. Gdy wskażemy na auto, żołnierze wiedzieć będą, że mają albo przejąć nad nim kontrolę, albo usadowić się za działkiem i pruć do wszystkiego, co się rusza. Podobnie mądrze i kompleksowo mają wyglądać również pozostałe akcje z wykorzystaniem oddziału – wejście po drabinie, wybuchowe wyważenie



drzwi lub tylko nożne. A jak nam akcje będą wychodzić, to zespół się zgra i będzie znacznie bardziej efektywny w wykonywaniu kolejnych misji. Każde z udanych zagrań wpływać będzie na morale naszych towarzyszy. Nie ma mowy jednak o jakimś wskaźniku – docieranie się ekipy ma przebiegać w oparciu o w pełni naturalne mechanizmy. Choć sztuczne.

Żołnierze mają mieć tak rozwiniętą S.I., że aż będą mogli pomóc w życiowych problemach gracza. No, może nie od razu, ale już umiejętność szybkiej analizy naszych poczynań, komentowania niektórych sytuacji, a nawet perspektywa konfliktów między poszczególnymi żołnierzami, brzmią świetnie. Podobno w niektórych moralnie niejasnych sytuacjach goście będą wypowiadać swoje opinie na bazie własnych doświadczeń, przekonań, czy np. pochodzenia. Taki żywy i wiarygodny oddział możne znacznie podnieść atrakcyjność zabawy w kampanii dla jednego gracza. A najlepsze wydaje się być to, w jaki sposób koledzy pokażą nam swoje nastroje – gesty rękoma, mimika twarzy, a nawet jeden z trzech sposobów oddechu zdradzą nam ich podejście do danej sytuacji. Oczywiście nasza postać potrafi skakać, wychylać się zza winkla, kucać i biegać – wszystko jest na swoim miejscu.

ALE MORDA

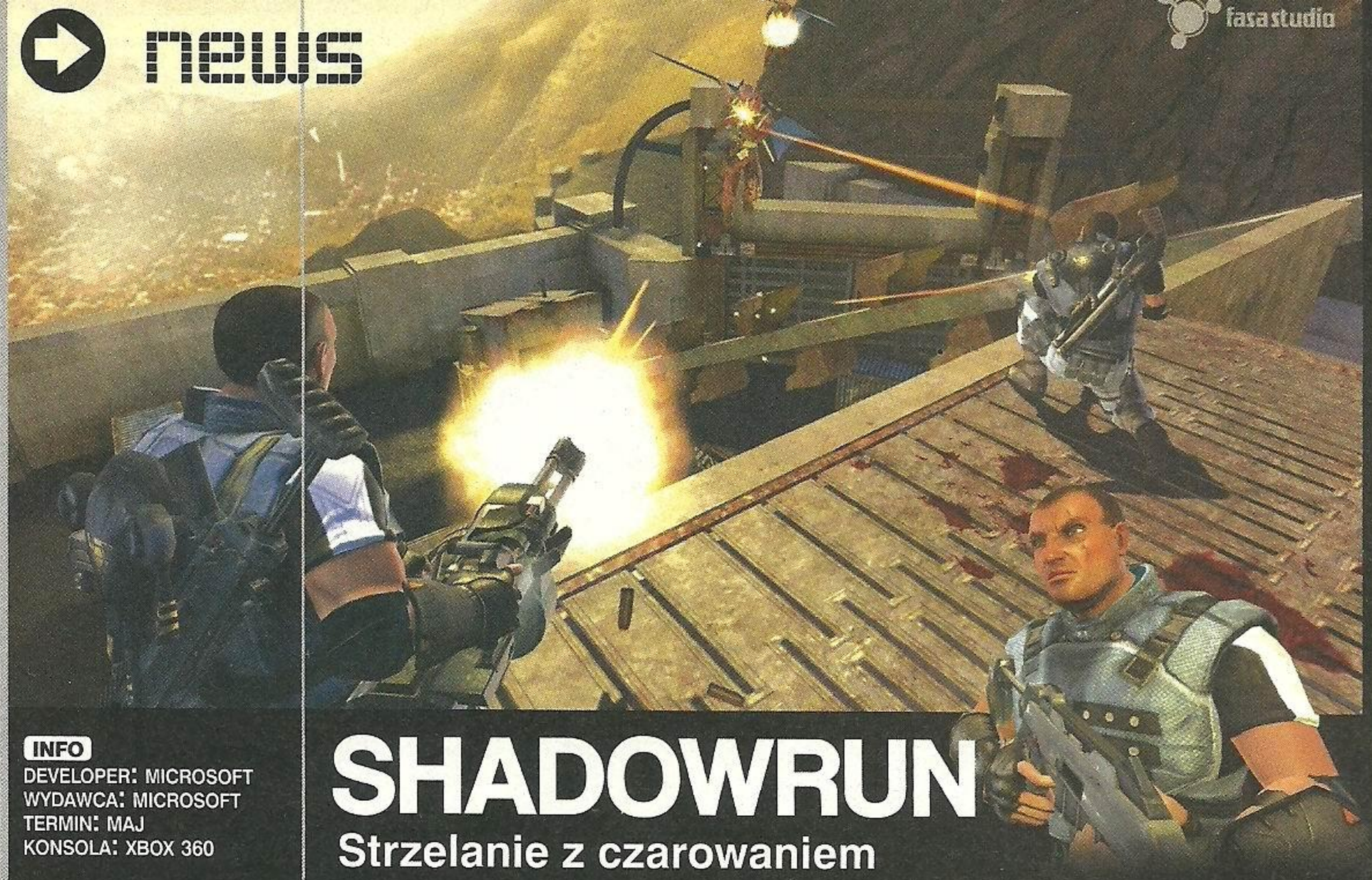
Wiadomo, że wspomniany już GoW zawiesił poprzeczkę o nazwie „technikalia" na koszmarnie wysokim poziomie. Nie ma jednak rzeczy idealnych – największą wadą dzieła Epic jest nikła interakcja z otoczeniem. Ale, jak pokazać ma nam BS:A51, Nierealny Silnik może policzyć wspaniałą fizykę. Środowisko podatne jest na nasze działania, jego elementy to osobne obiekty, każdy o swojej masie i zniszczalnych detalach. Świetnie prezentują się samochody – jeden z nich bardzo naturalnie ugiął się pod ciężarem jednego z agresorów. Na krótkim trailerze pokazano też moment upadku sporego obiektu na stacje benzynową. Poderwane do góry śmieci, ładna fala uderzeniowa, przewracające się elementy – wszystko tip-top i robi ciśnienie na więcej. Do tego mordy alienów napawają optymistycznie do całej strony wizualnej i designu. Ciężko w tej materii coś nowego wymyślić, a tu proszę – miła niespodzianka. Mało tego – wszystko wskazuje na to, że nareszcie ktoś wpadł na pomysł, o którym od dawna marzymy. Wy pewnie też, ale nie każdy zdaje sobie z tego sprawę. Co powiecie na to, żeby każda pokraka wyglądała inaczej? No, może nie zupełnie inaczej, bo to byłoby bez większego sensu – nawet Pokemony występują w kilku egzemplarzach, mimo że mnóstwo ludzi ma je wszystkie. Więc i tutaj będzie kilka(naście) rodzajów przeciwników, z tym, że każdy jeden koleś ma wyglądać troszkę inaczej – wyższy, niższy, chudszy, z jednym palcem więcej itp. Bardzo się cieszymy, że ktoś nareszcie pomyślał o tym szczególe.

ARCHIWUM X, Y, Z

Początkowe wzmianki o grze traktowaliśmy raczej z dystansem. Z czasem jednak, z napływającymi wieściami, materiałami, spod trywialnej maski pospolitości wyłonił się na naszych oczach pretendent do tytułu najlepszego shootera 2007. Odwołania do obecnych wydarzeń i pól wojennych (momentami klimaty Iraku) są chwilami aż nad wyraz widoczne – co powiecie na gości-samobójców biegnących na nas z przywiązanym ładunkiem wybuchowym? Na konflikty na tle etnicznym, rasowym? Rasa „Reborn", jako główny agresor, to skutek bezmyślnego działania ludzi. Tylko w celu pokazania światu swojego cierpienia wyłażą na powierzchnię i walczą. Twórcy dalecy są od dania nam czarno-białych postaci i wyborów. Dadzą za to arsenał możliwie zbliżony do współczesnych osiągnięć militariów. Na razie zaprezentowano świetnie wyglądający karabin szturmowy z podczepionym granatnikiem. Nie przepadamy za laserami i kolorwymi blobami, wolimy ostrą amunicję i poważne zniszczenia nią czynione, więc mamy nadzieję, że laserków i plazemek będzie w tej grze możliwie mało. Czekamy do lata, bo Prawda jest gdzieś tam... No, coś jest w tej grze, nie mamy wątpliwości! ■■

■ Co znaczy BlackSite? Jest to teren, który według oficjalnych danych nie istnieje. Owiany jest gęstą jak mleko mgłą tajemnicy, wszelkie przecieki dementowane. Takimi miejscami często są np. więzienia, w których to nie do końca humanitarnymi sposobami wydobywane są informacje z więźniów wojennych. Najsłynniejszą taką strefą jest bez wątpienia Area 51 nieopodal Las Vegas. Podobno to właśnie zaadaptowanie techniki znalezionej we wraku UFO z Roswell pozwoliło ludzkości na takie wynalazki i przełomy techniczne, jak komputer, komórka, dzwonki polifoniczne, konsole, iPody i inne. Ile w tym prawdy?

BĘDZIE KILKA(NAŚCIE) RODZAJÓW PRZECIWNIKÓW, Z TYM, ŻE KAŻDY JEDEN KOLEŚ MA WYGLĄDAĆ TROSZKĘ INACZEJ – WYŻSZY, NIŻSZY, CHUDSZY, Z JEDNYM PALCEM WIĘCEJ... KTOŚ NARESZCIE POMYŚLAŁ O TYM SZCZEGÓLE!

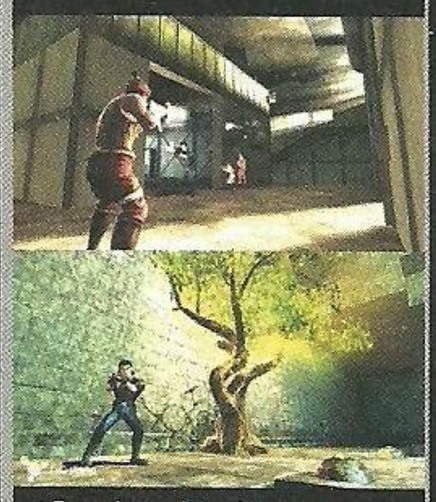


SHADOWRUN

Strzelanie z czarowaniem

INFO
DEVELOPER: MICROSOFT
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: MAJ
KONSOLA: XBOX 360

■ Shadowrun nie jest najpiękniejszą grą na Xboxa 360, ale trzeba pamiętać, że optymalizowana jest głównie z myślą o kodzie sieciowym. Ma być przede wszystkim płynnie i bez lagów.



■ Z przyjemnością utrzemy nosa pececiarzon z ich "myszka + klawiatura combo"... Padzikiem.

Świat gier i ogólnie twórczość radosna mózgów odpowiedzialnych za nowe pomysły przechodzi co jakiś czas regres – trudno wymyślić coś nowego, świeżego, bez powielania zastałych schematów. Czasem dobrze jest połączyć kilka rzeczy, żeby stworzyć nową, lepszą.

Taka myśl przyświecała twórcom nadchodzącej na X360 i PC (tfu!) strzelaniny fpp. Panowie mieli dość użerania się z oszustami w multi i postanowili coś z tym fantem zrobić. Wpadli na pomysł, że fajnie byłoby, gdyby każdy z graczy miał możliwość używania najczęściej wykorzystywanych kodów – wpisali je w silnik gry i wyszło im, co następuje.

Mianować Shadowrun strzelaniną jest nieco krzywdzące, choć strzelać oczywiście będzie trzeba. Ale co powiecie na to, że w eksterminacji wroga i na drodze do zwycięstwa używać będziemy mogli magicznych zdolności naszego bohatera? Wysokie skakanie ze swobodnym opadaniem, widzenie przez ściany, przenikanie przez nie, super ataki, znikanie... A do tego możliwość łączenia niektórych cech w celu osiągnięcia najbardziej widowiskowych akcji.

Gracz do wyboru dostanie cztery rodzaje/rasy postaci. Jest więc człowiek, elf, krasnolud i troll. Każda z ras posiada swoje mocne i słabe strony – nie, że tylko się wyglądem różnią. I tak ludzie są w miarę wszechstronni i uniwersalni, szybcy i wyważeni. Elf to postać typowo magiczna, czarująca, która po zdobyciu odpowiedniej dopałki technologicznej widzi przeciwników ukrytych za przeszkodami. Krasnolud to takie sprytne stworzenie, że potrafi magię neutralizować i absorbować, a do tego żadne zaklęcie nie działa w jego otoczeniu. Najlepszą metodą walki w jego skórze, jest dążenie do zwarcia i walka na niewielką odległość. Trollem pograć będą chcieli zwolennicy full-kontaktu, gdyż jego siła leży w potężnych atakach dzierżoną bronią. Do tego brzydal jest gruboskórny, ale wolny. Jak widać – dla każdego coś miłego.

Walki stoczymy w drużynach liczących 4-8 zawodników podzielonych dodatkowo według funkcji. Rdzeń teamu przemieszcza się śmiało otwartymi terenami i składa się z, powiedzmy, czterech osób. Pozostała część drużyny to wolni strzelcy, którzy skrywają się w zakamarkach i osłaniają bojówkarzy. Map na starcie ma być dziesięć, ale liczymy na (darmowe!) dodatki z sieci, dzięki którym przedłużymy czas poświęcony temu tytułowi.

Shadowrun będzie jedną z pierwszych gier, w którą zagrają jednocześnie gracze konsolowi i komputerowi. Przedsięwzięcie dość ciekawe. Mamy swoje obawy związane właśnie z tym, ale wrodzony optymizm nakazuje wierzyć w to rozwiązanie. Bratać się z kloniarzami? Niekoniecznie, ale skopać im tyłki – jak najbardziej! Szczególnie, że sterowanie i obsługa mają być bardzo intuicyjne i proste. Pełne wsparcie dla komunikacji głosowej, a do tego ciekawy patent, który elektryzuje nas całkiem miło – ułatwione namierzanie kolegów z drużyny. Odpowiednie kierunki na padzie to skróty do wezwania pomocy, czy określenia swojej pozycji. Brzmi naprawdę świetnie – może się sprawdzić i nie będzie trzeba już wrzeszczeć do słuchawki tekstów typu: „koło schodów!" „nie, nie tych!" itp. Dobre.

WALKI STOCZYMY W DRUŻYNACH LICZĄCYCH 4-8 ZAWODNIKÓW PODZIELONYCH DODATKOWO WEDŁUG FUNKCJI

Jako fani strzelanin cieszymy michę na wieść o każdej nowej produkcji. Shadowrun zapowiada się ciekawie – tym chętniej go sprawdzimy! ■■

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

FORZA: 12

Tyle tras, a w zasadzie torów, znajdzie się w Forza 2. Na liście znajdziemy: Mazda Raceway Laguna Seca, Nürburgring Nordschleife, Mugello Autodromo Internazionale, Suzuka Circuit, Sebring International Raceway, Tsukuba Circuit, Road Atlanta, Silverstone Circuit, Maple Valley Raceway, Sunset Peninsula Infield, New York Circuit i Test Track. Jednak autorzy zapewniają, że w sumie tras będzie aż 65. Lustrzane odbicia, zamknięte części tras... a może np. jazda w deszczu? Byłoby super.

FORZA MOTORSPORT 2

NIE BĘDZIE WOWA

Jeśli posiadacze konsol mieliby czegoś zazdrościć kloniarzom, to chyba jednak będzie to World of Warcraft. Oczywiście nie wszyscy muszą być zachwyceni sieciowym erpegiem, ale nie da się ukryć, że to właśnie WoW jest jednym z fenomenów grania. Wszelkie nadzieje rozwiał Ben Bassat – vice-szef Blizzarda, który stwierdził, że konsolowy online jest w zbyt wczesnym stadium rozwoju. I to zarówno na PS3, jak i X360! Ciężko nam to sobie wyobrazić. Ben jest miło zaskoczony Xbox Live Arcade. No ale co z tego? Fajnie byłoby sprawdzić WoW na konsolach – przemyślcie to jeszcze raz, panowie.

TENIS ONLINE

Ciekawe wieści napłynęły do nas z obozu Segi. Ich najnowsza produkcja – Virtua Tennis 3 – dostanie funkcję online, ale tylko na X360. Właściciele PS3 będą musieli obejść się smakiem, nie zagrają przez sieć ani singli, ani debli, nie będzie dodatków do pobrania. Słabo. Mało tego – podobno obie wersje śmigać będą w 1080p... Co jest o tyle ciekawe, że 1080p po componentach lub VGA z X360 przyjmie zaledwie kilka telewizorów full HD, bo standardem jest HDMI, więc tylko nieliczni szczęśliwcy będą mieli okazję tego doświadczyć. MS na siłę chce udowodnić, że X360 daje sobie radę z 1080p, ale to nie do końca jest prawdą.

VIRTUA TENNIS 3

TAŃSZA KOMÓRKA

Sony podało, że zaczyna masową produkcję nowej wersji procesora, który jest sercem PlayStation 3 – Cell. Poprzednia powstawała w technologii 90nm, obecnie to już 65nm. Zmiany pozwolą zmniejszyć koszty produkcji, a to, mamy nadzieję, w miarę szybko wpłynie na obniżkę wysokiej przecież ceny konsoli na sklepowych półkach. Dodatkową korzyścią będzie mniejsze wydzielanie ciepła przez procesor. Sony nie podało jeszcze kiedy 65-tki trafią do wnętrza PS3.

cool stuff!

Wii Laptop

■ skąd: www.benheck.com | ■ cena: bezcenny | ■ chłodność: 8/10

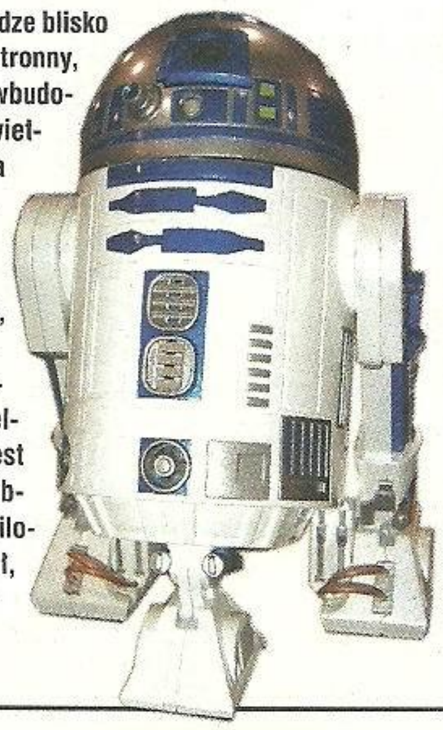
Nieustraszony konstruktor Ben Heck po raz kolejny dowiódł, że nie istnieją dla niego rzeczy niemożliwe. Po rozbebeszeniu kilka miesięcy temu Xboxa 360 i zamknięciu go w przenośnej obudowie, postanowił zrobić to samo z Wii. W przypominającą odtwarzacze DVD obudowę swojej produkcji wcisnął 7-calowy ekran LCD, jeden port na joypad od GameCube, stereofoniczne głośniki, zasilacz, a nawet wbudował sensor! Jeśli macie ochotę na taki eksperyment, na stronie WWW artysty możecie znaleźć instrukcję, która krok po kroku przedstawia cały proces. A my jesteśmy ciekawi, jak Ben poradzi sobie z gigantycznym monolitem o nazwie PlayStation 3.

cool stuff!

R2D2 Projektor

■ skąd: nikkor2d2.com | ■ cena: 2500 dolarów | ■ chłodność: 9/10

Ten wypasiony model R2-D2 w skali 1:2 i wadze blisko dziesięciu kilo jest prawie tak samo wszechstronny, jak jego filmowy odpowiednik. Po kolei: ma wbudowany projektor 800x600 pikseli i może wyświetlać obraz o maksymalnej wielkości 80 cali na ścianie lub suficie, odtwarzacz DVD, głośniki, stację dokującą dla iPodów, porty dla kart pamięci oraz USB, odtwarza chyba wszystkie najpopularniejsze standardy audio-video, kopułka mu się kręci, światełka mrugają, bipa i piska też zupełnie jak prawdziwy i na dokładkę jeździ! Steruje się nim za pomocą wielkiego pilota w kształcie Sokoła Millenium. Jest też wersja mniejsza (1:5) z wbudowanym webcamem, mieczem świetlnym, który jest też pilotem i telefonem skype'owym. Marcel zemdlał, gdy je zobaczył, a potem drugi raz, gdy usłyszał cenę...



XBOX XBOX360 PlayStation.2 PSP Wii NINTENDO DS GAME BOY ADVANCE

CLASSICS OD 39ZŁ

PLATINUM HITS OD 49ZŁ

PLATINUM OD 39ZŁ

PLATINUM OD 49ZŁ

Wii OD 79ZŁ

WYPRZEDAŻE JUŻ OD 49ZŁ

GRY
AKCESORIA
KONSOLE
WYSYŁKA 24H
REGENERACJA CD/DVD
RACY
SKUP
SERWIS
WYMIANA

PLAYSTATION 3

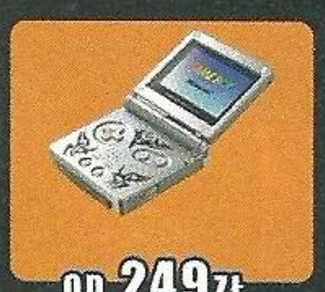
Nadchodzi...

...ale po co czekać? Są inne konsole!

ŚWIAT GIER
ROK ZAŁOŻENIA 1995
www.swiat-gier.com
poniedziałek-piątek 10-20 / weekend 8-15
(giełda komputerowa)
(022)620-91-92
(0)501 19 66 94
(0) 501 70 79 19
Ul. Chmielna 98
(1piętro)
00-801 Warszawa

OD 399ZŁ

OD 999ZŁ

OD 349ZŁ

OD 249ZŁ

OD 699ZŁ

OD 399ZŁ

OD 1099ZŁ

PlayStation 2

149ZŁ

159ZŁ

169ZŁ

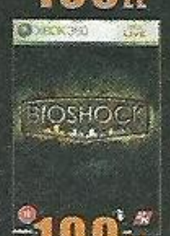
159ZŁ

169ZŁ

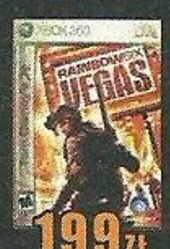
179ZŁ

KINGDOM HEARTS 2	189zł
ACE COMBAT: BELKAN WAR	159zł
ARTHUR AND THE MINIMOYS	tel
BIONICLE HEROES	tel
BLACK	75zł
BUZZ! THE SPORTS QUIZ	119zł
CALL OF DUTY 3	169zł
CANIS CANEM EDIT (BULLY)	169zł
CARTOON NETWORK RACING	tel
CRUSTY DEMONS	tel
DESTROY ALL HUMANS! 2	169zł
DISGAEA 2	tel
DRAGON QUEST VIII	179zł.
DRAGONBALL Z BUDOKAI 2	169zł
DUALSHOCK PS2 SONY	79zł
ERAGON	169zł
FIFA STREET 2	75zł
FINAL FANTASY VII: DIRGE OF CERBERUS	159zł
GT4	59zł
GTA LC	79zł
HAPPY FEET	159zł
HITMAN: BLOOD MONEY	119zł
JUSTICE LEAGUE HEROES	tel
LEGO STAR WARS II ORGINAL TRYLOGY	159zł
LEMMINGS	169zł
MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE	169zł
MEMORY CARD PS2	59zł
METAL GEAR SOLID 3	79zł
MOH EUROPA	69zł
MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON	139zł
NBA LIVE 07	159zł
NHL 07	159zł
OJCIEC CHRZESTNY	75zł
OKAMI	tel
ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS	99zł
PHANTASY STAR UNIVERSE!	159zł
PIMP MY RIDE	tel
REALM OF THE DEAD	tel
RESIDENT EVIL 4	79zł
SCARFACE THE WORLD IS YOURS	tel
SEGA.MEGA.DRIVE.COLLECTION	tel
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT	159zł
STAR TREK : ENCOUNTERS	tel
SUIKODEN 5	149zł
SUPERMAN RETURNS	159zł
THE LEGEND OF SPYRO	169zł
THE SIMS 2	69zł
THE SIMS 2 ZWIERZAKI	159zł
THE SOPRANOS: ROAD TO RESPECT	169zł
TOMB RIDER LEGEND	99zł
TONY HAWK'S PROJECT 8	169zł
TOURIST TROPHY	79zł
WWE SMACKDOWN! VS RAW	169zł

XBOX360

199ZŁ

199ZŁ

199ZŁ

219ZŁ

199ZŁ

199ZŁ

BATTLEFIELD 2 MODERN COMBAT	125zł
BIG BUMPIN	tel
BIONICLE HEROES	tel
BLAZING ANGELS	199zł
BLITZ THE LEAGUE	tel
BURNOUT REVENGE	125zł
CHROMEHOUNDS	199zł
CONDEMNED: CRIMINALS ORINGS	tel
CRACKDOWN	tel
DEAD OR ALIVE 4	125zł
DEAD OR ALIVE EXTREME	219zł
DEAD RAISING	125zł
ELDER SCROLLS IV: OBLIVION	199zł.
ENCHANTED ARMS	199zł
ERAGON	tel
FAR CRY	199zł
FEAR	199zł
FIFA 07	199zł
FIGHT NIGHT: ROUND 3	125zł
FOOTBALL MANAGER 2007	229zł
GHOST RECON 3	125zł
GUN	139zł
HITMAN: BLOOD MONEY	199zł
JUST CAUST	199zł
KABEL COMPONENT HDTV	49zł
KABEL VGA	49zł
KAMEO: ELEMENTS OF POWER	125zł
LORD OF THE RINGS	125zł
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	199zł
MOTO GP 6	125zł
NFS CARBON	199zł
NINENTY NINE NIGHTS	199zł
OVER G fiGHTERS	199zł
PAD BEZPRZEWODOWY MICROSOFT	169zł
PAD PRZEWODOWY MICROSOFT	129zł
PGR3	125zł
PHANTASY STAR UNIVERSE	219zł
PIMP MY RIDE	tel
PREY	199zł
RGB KABEL	49zł
SONIC THE HEDGEHOG	199zł
SPLINTER CELL DOUBLE AGENT	199zł
STAR TREK LEGACY	219zł
SUPERMAN RETURNS	199zł
SUPERMAN RETURNS	199zł
TABLE TENNIS	149zł
TEST DRIVE UNLIMITED	199zł
THE GODFATHER	159zł
TOMB RIDER LEGENDS	139zł
TONY HAWK'S PROJECT 8	199zł
TOP SPIN	199zł
VIVA PINATA	199zł
WWE SMACKDOWN! VS RAW	219zł

PSP

169ZŁ

169ZŁ

169ZŁ

169ZŁ

149ZŁ

ACE COMBAT X SKIES OF DECEPTION	179zł
BLADE DANCER	tel
BLISS ISLAND	tel
BREATH OF FIRE III	149zł
BURNOUT LEGENDS	89zł
DAVE MIRRA BMX CHALLENG	tel
DAXTER	149zł
DEF JAM fiGHT FOR NY	149zł
DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI	149zł
DYNASTY WARRIORS VOL 2	tel
ERAGON	159zł
FIFA 07	149zł
FORD STREET RACING LA DUEL	tel
GANGS OF LONDON	149zł
GITAROO MAN LIVES	tel
GTA: VICE CITY STORIES	159zł
GUN: SHOWDOWN	159zł
JEANNE DARC	tel
JUSTICE LEAGUE HEROES	tel
KAMELEON	tel
KEY OF HEAVEN	169zł
KILLZONE LIBERATION	149zł
LEGO STAR WARS II:	159zł
LOCOROCO	159zł
LUMINES 2	149zł
LUXOR THE WRATH OF SET	tel
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	169zł
MEMORYSTICK PRO DUO SONY 1GB	119zł
MEMORYSTICK PRO DUO SONY 2GB	189zł
MEMORYSTICK PRO DUO SONY 4GB	359zł
MGS2	169zł
MIAMI VICE	149zł
MONSTER HUNTER: FREEDOM	179zł
MORTAL KOMBAT UNCHAINED	149zł
MOTO GP	159zł
NFS CARBON	149zł
OJCIEC CHRZESTNY	149zł
SEGA GENESIS COLLECTION	tel
SONIC RIVALS	tel
SPLINTER CELL ESSENTIALS	79zł
STAR WARS: LETHAL ALLIANCE	169zł
SYPHON FILTER: DARK MIRROR	169zł
TALES OF ETHERNIA	149zł
TEKKEN DARK RESURECTION	149zł
TENCHU: TIME OF THE ASSASIN	169zł
THE SIMS 2 ZWIERZAKI	149zł
THRILLVILLE	tel
TONY HAWK'S PROJECT 8	169zł
DUNGEON SIEGE: THRONE OF AGONY	179zł
ULTIMATE GHOST N GOBLINS	169zł.
UNTOLD LEGEND THE WARRIORS	169zł
VALKYRIE PROfiLE: LENNETH	179zł
WWE SMACKDOWN VS RAW 07	179zł
X-MEN III THE OFFICIAL GAME	99zł

NINTENDO DS

169ZŁ

159ZŁ

169ZŁ

159ZŁ

159ZŁ

AGE OF EMPIRES AGE OF KINGS GAME	169zł
ANIMAL CROSSING WILD	149zł
BURNOUT LEGENDS	119zł
DRAGON BALL SUPERSONIC WARRIORS 2	169zł
DRAGON QUEST HEROES:ROCKET SLIME	169zł
fiFA STREET 2	119zł
HARVEST MOON	169zł
KIRBY CANVAS CURSE	159zł
LEGO STAR WARS II	159zł
MARIO & LUIGI:PARTNERS IN TIME	159zł
MARIO HOOPS	159zł
MARIO VS DONKEY KONG 2	169zł
METROID PRIME HUNTERS	159zł
NEED FOR SPEED CARBON	119zł
NEW SUPER MARIO BROS	159zł
NINTENDOGS	159zł
POKEMON LINK!	159zł
RESIDENT EVIL:DEADLY SILENCE	169zł
SHREK SUPER SLAM	159zł
SIMS 2: ZWIERZAKI	119zł
SONIC RUSH	159zł
SPYRO: SHADOW LEGACY	159zł
STAR FOX COMMAND	169zł
SUPER PRINCESS PEACH	159zł
SUPERMAN RETURNS	159zł
TENCHU: DARK SECRET	169zł
TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND	169zł
TOP SPIN 2	159zł
TRAUMA CENTRE:UNDER THE KNIFE	159zł
WORMS OPEN WARFARE	149zł
X-MEN:THE OFFICIAL GAME	159zł

Nintendo Wii

229ZŁ

229ZŁ

ANIMAL CROSSING	tel
BATTALION WARS 2	tel
BLAZING ANGELS SQUADRONS OF WWII	tel
CALL OF DUTY 3	tel
CARS	209zł
CHICKEN LITTLE:ACE IN ACTION	tel
DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2	tel
FAR CRY:VENGEANCE	tel
GT PRO SERIES	229zł
HAPPY FEET	209zł
ICE AGE 2:THE MELTDOWN	tel
LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS	219zł
MARVEL:ULTIMATE ALLIANCE	209zł
MONSTER 4X4:WORLD CIRCUIT	219zł
NEED FOR SPEED CARBON	199zł
OPEN SEASON	tel
REMONTE CONTROLER	149zł
TOM CLANCY'S SC: DOUBLE AGENT	219zł
TONY HAWK'S DOWNHILL JAM	209zł
WII PLAY	199zł

PEŁNA OFERTA NA STRONIE INTERNETOWEJ ORAZ POD TELEFONAMI ● OFERTA WAŻNA DO WYCZERPANIA ZAPASÓW ● FIRMA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO POMYŁEK W DRUKU ORAZ ZMIANY CEN

INFO
DEVELOPER: EA LOS ANGELES
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: ZIMA 2007
KONSOLA: XBOX 360

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

Konsolowa myśl taktyczna

To jakaś paranoja – żeby grać w strzelaniny FPP na padzie? Tak mówili posiadacze PC po tym, jak się okazało, że dużo gier z tego gatunku zaatakowało ówczesne next-geny – PS2 i Xboxa. A czy musimy Wam mówić, gdzie można pograć w najlepsze strzelaniny z widokiem z pierwszej osoby? Halo? Black? Riddick? A do tego w te najgłośniejsze z PCtów? Doom, Half-Life, Far Cry – konsole zdominowały i tę dziedzinę. Czy podobne widoki na przyszłość mają strategie czasu rzeczywistego (RTS)?

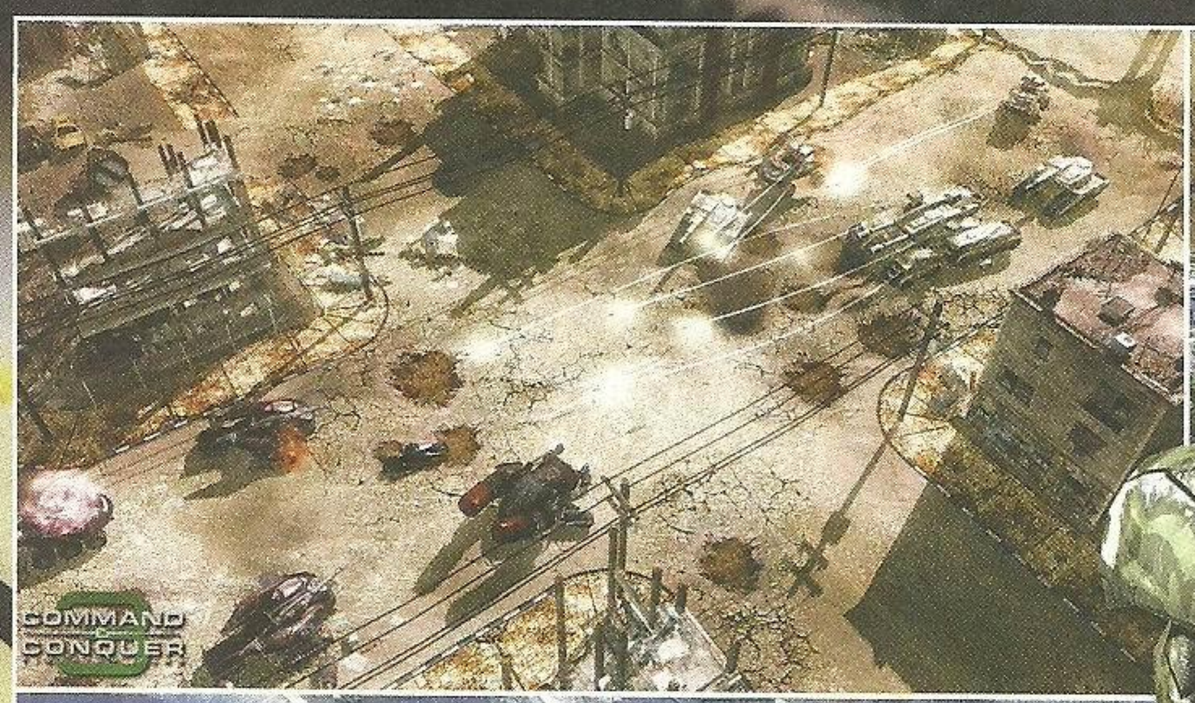
Strategia = Red Alert – tak odpowie większość laików w temacie. Ale przecież Czerwony Alarm to tylko podtytuł do gry Command & Conquer – kultu dla PeCeciarzy. Swego czasu chyba wszyscy fani RTSów zagrywali się w ten tytuł. Czy był aż tak magiczny i wybitny, trudno oceniać. Wiemy, że od kiedy EA dostrzegło potencjał w nowych konsolach i wydało na X360 „Bitwę o Śródziemię" czekaliśmy na tę wiadomość – nowy C&C trafi również na konsole!

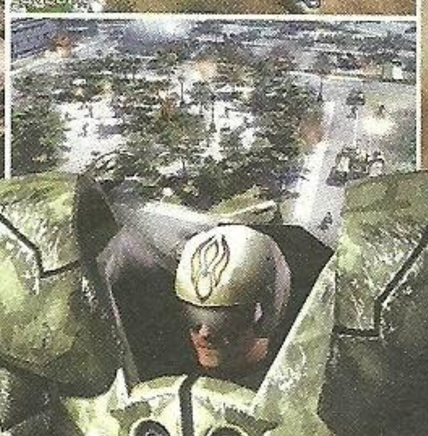
Strategia bez myszki to jak szynka sojowa – kolejny stereotyp, który obalamy na łamach N+. Najważniejszą dla nas kwestią jest przecież sterowanie. Developerzy starają się maksymalnie wykorzystać możliwości, jakie daje pad i dostosować pod niego szybkie wykonywanie palcami tego, co pomyśli głowa. Tym samym musimy się nastawić na skróty, kombinacje kilku przycisków i „dwukliknięcia" oraz szybkość kursora, którą będziemy mogli dostosować do własnych potrzeb. Generalnie jednak wszystko sprowadzać się ma do intuicyjnego systemu opartego na swoistym auto-celowaniu i pomocy dla grającego.

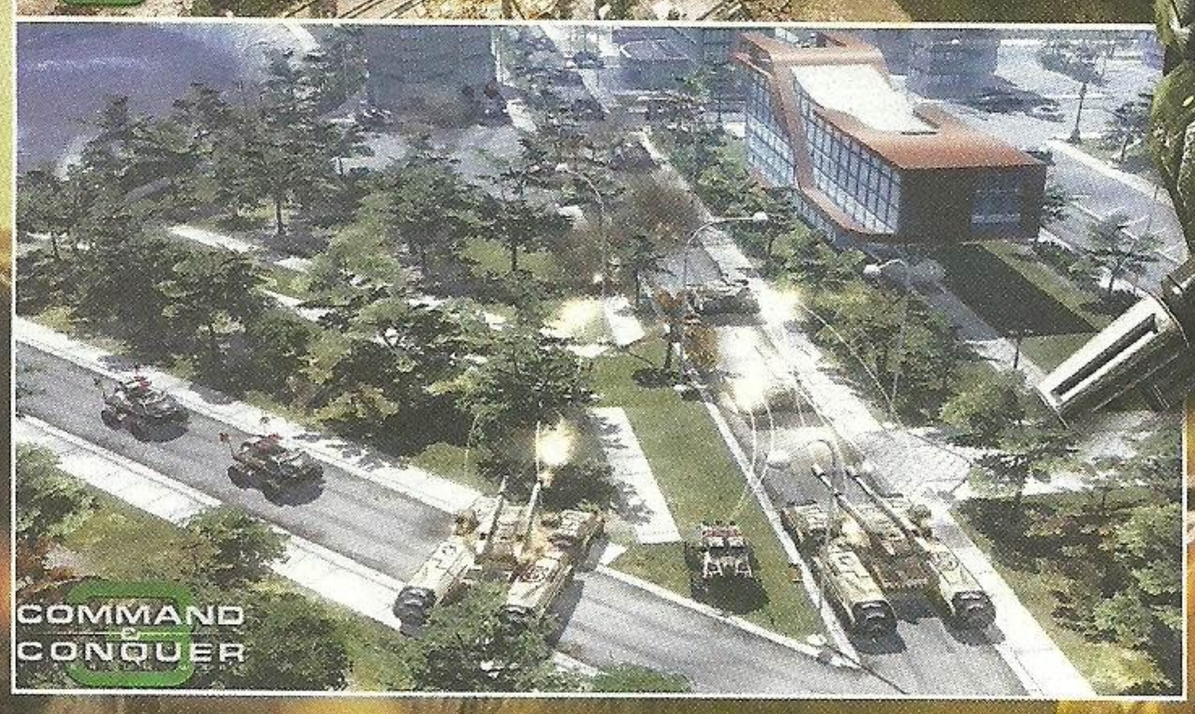
Co nam zaoferuje omawiana pozycja? 38 misji dla jednego gracza to dwa razy więcej, niż w walkach orków, goblinów i trolli z ludźmi, elfami, krasnoludami i hobbitami. Wszystko toczy się o tytułowe Tiberium – taka ropa, tylko, że lepsza. Wiedzieliście, że bez ropy nie byłoby jeansów? A w świecie gry bez tego surowca nie byłoby zaawansowanej techniki, energii i w ogóle wojny. Hmm... czyli przez analogię – gdyby nie było złóż ropy w Iraku... no, nie czas na takie dywagacje. Trzy raczej wrogo nastawione do siebie frakcje stają więc do boju o każdy okruch Tiberium – jakby mało było dwóch ziemskich, to jeszcze przylatuje obca rasa i włącza się do konfliktu. Tym samym każdy znajdzie coś dla siebie przy wyborze frakcji. Każda oczywiście ma na wyposażeniu charakterystyczne i niedostępne dla pozostałych jednostki bojowe.

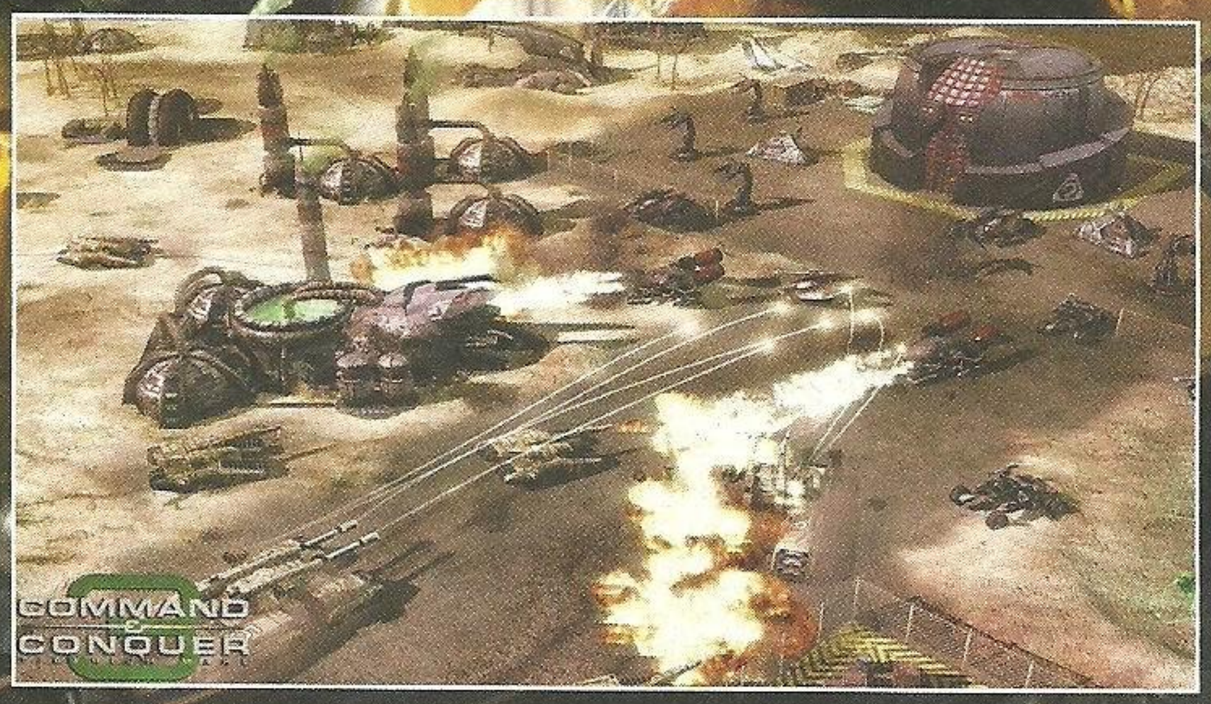
System gry został podciągnięty do wymogów konsolowych graczy – budynki i jednostki „wyrastają" nieco szybciej, rozgrywka jest bardziej dynamiczna. Dodano również bardzo użyteczną mapę, której brakowało w ostatniej strategii EA na X360. Przycisk Y zyskał również nową funkcję – teraz jego wciśnięcie od razu przesunie nas w najważniejsze miejsce na mapie. Jeśli takich miejsc będzie kilka, to właśnie Y służyć nam będzie do przeskakiwania między nimi.

Czy przeglądaliście kiedyś stronę WWW na zwykłym telewizorze? Granie w strategię w tej rozdzielczości również mija się z celem, dlatego raczej zalecane jest posiadanie jakiegoś LCD lub plazmy w celu znacznego zwiększenia przyjemności z gry. Kamera jest dalej, niż w Batlle for Middle-earth 2, pokazuje tym samym znacznie większy teren. Grafika jednak mimo to zyskała na szczegółowości, nawet z większej odległości podziwiać możemy świetnie animowanych żołnierzy, jednostki bojowe, mechy, czołgi i całą masę innych obiektów. Świetne wrażenie sprawiają też tereny – budowle sypią się w gruzy, drzewa kołyszą się na wietrze, rzucają cienie. Do tego eksplozje wyglądają bardzo sugestywnie, efekt ognia i płonące wraki ciężkiego sprzętu również. No bardzo ładna pozycja się nam szykuje. I do tego przystosowana do konsoli! ■■









GDI VERSUS NOD VERSUS SCRIN!

Gdy długoletni konflikt pomiędzy Global Defense Initiative a Brotherhood of Nod wkraczał w najbardziej okrutną fazę, a rozrastające się kryształy Tiberium powodowały coraz większe skażenie środowiska, do akcji włączyła się tajemnicza i potężna pozaziemska rasa Skrin i postanawiła... No właśnie, co? Zniszczyć Ziemian? A może unieszkodliwić Tiberium? Nie dowiemy się póki nie zagramy, ale to właśnie promieniowanie Tiberium ich tu przygnało...

N(e)O comments

GULASH@NEO-PLUS.PL

▶ Kiedy słyszę, że opracowanie i wydanie Lost Planet kosztowało Capcom 40 milionów dolarów (20 milionów na produkcję i 20 na marketing), zaczyna być jasne, że pierwszoligowe gry video na konsole nowej generacji są biznesem tylko dla dużych i bogatych chłopców. Owszem, Lost Planet jest debiutem japońskich developerów z tej firmy, jeśli chodzi na przykład o stworzenie i obsługę kodu sieciowego, ale naprawdę te liczby zaczynają być kolosalne. Robi się oczywistym, że nawet milion sprzedanych egzemplarzy tej gry nie zwróci kosztów – pewnie dopiero półtora miliona kopii w domach graczy da zwrot, a potem dopiero zarobek. Albo płatne dodatki, które może się kiedyś pojawią. Do czego zmierzam? Ano do tego, że wcale bym się nie zdziwił, gdyby za pięć, sześć miesięcy Capcom wydał na PlayStation 3 Lost Planet: Full Ammo Edition, z dodatkowym jednym poziomem i jakimiś bonusowymi drobiazgami. Dla wielkich, ale niezależnych firm na tym rynku w latach 2007 i 2008 produkcja ekskluzywnych gier będzie wybitnie nieopłacalna, bo konsol nowej generacji jest po prostu za mało w domach. Stąd myślę, że możemy spodziewać się, iż w tym roku konwersja będzie goniła konwersję. Jakby na potwierdzenie tych słów THQ już zapowiedziało Saint's Row na PlayStation 3...

▶ Microsoft niby trzyma się dobrze – podczas X06 koncern zaprezentował potężną liczbę gier i exclusive'ów zmierzających na nowego iksa, w miarę wywiązując się z obietnic, ale z drugiej strony firma obniżyła właśnie prognozy sprzedaży konsoli w 2007. Po początkowym zachłysnięciu się przez graczy pierwszym next-genem, dynamika przyrostu Xboxów 360 w domach wprawdzie utrzymuje się na stałym poziomie, ale jak wynika z najnowszych danych, Xbox 360 sprzedaje się nieco gorzej, niż pierwszy Xbox w tym samym okresie swojego życia. No, ale takiego Gears of War sprzedano już ponad dwa miliony egzemplarzy, więc Xboxowi gracze wiernie wspierają swoją platformę. A w tym roku pojawią się przecież kolejne mocne tytuły. Powinno być dobrze.

▶ Wii to jakoby nie konsola, a system domowej rozrywki? Oprócz fanów Nintendo Wii kupują też ludzie, którzy usłyszeli, czy przeczytali, że to fajna rozrywka. I bardzo dobrze. O Ninty nie należy się w tym roku martwić; co wyprodukują, to i tak sprzedadzą na pniu.

▶ Co sprowadza mnie niezmiennie do tematu PlayStation 3. Nie było euforii przy premierze tej konsoli, jaka towarzyszyła choćby premierze PS one. Chyba dlatego, że PS3 na razie nie pokazało w tak podstawowej kwestii jak grafika nic więcej, niż sporo tańszy Xbox 360. Sony nie notuje ostatnio zbyt dobrej prasy, nawet zagorzali fani tej konsoli kręcą nosem na cenę urządzenia zdolnego odtwarzać Blu-raye prosto z pudełka... A jednak analitycy rynku wierzą w sukces PlayStation 3 i ogłaszają, iż za pięć lat PS3 będzie zainstalowane w 75 milionach domów. I bardzo pięknie, tylko, że samo PS3 się w nich nie zainstaluje. Muszą je kupić gracza. A gracze chcą gier, prawda? Dobrych, pięknych i ekskluzywnych gier. I dostaną je, bo Sony też o tym wszystkim wie, a wewnętrzne studia giganta szykują w tej chwili STO pozycji na PlayStation 3. Pytanie, które należy zadać na koniec brzmi nie „czy", a „kiedy!?". ■■

INFO
DEVELOPER: SQUARE ENIX
WYDAWCA: SQUARE ENIX
TERMIN: 2007
KONSOLA: PLAYSTATION 2

DAWN OF MANA

Jeszcze jeden dobry jRPG na PS2?

■ Kolorystyka i design uparcie przywodzą nam na myśl Kingdom Hearts, a to raczej dobry znak dla Many.

Dziesięć lat – tyle czasu musieliśmy czekać na kolejną odsłonę serii „Świt czegoś tam". I nie chodzi o żywe trupy, lecz o coś o zupełnie innym przesłaniu i klimacie. Po średnio udanych edycjach na DSa, czas przyszedł na posiadaczy wysłużonej PSdwójki. Jednak każdy, kto spodziewał się staroszkolnego jRPG, przy pierwszym kontakcie z grą może się srogo rozczarować. Square-Enix przygotowało dla nas bowiem trójwymiarową grę akcji z elementami gatunku RPG właśnie.

Fabułę chętnie zgłębimy ją równocześnie z Wami, gdy ukaże się zrozumiała wersja gry. Do tej pory krzaczki skutecznie uniemożliwiły poznanie historii, która zapowiada się na bardzo ciekawą. Wnosimy to po tym, iż między każdym z odwiedzonych terenów jesteśmy świadkami scenek, w których to poznajemy kolejnych bohaterów historii.

Czymże jest rzeczona gra? Pierwsze skojarzenie to skrzyżowanie uciekającej małpy ze smokiem i przeklętym królem (Ape Escape i Dragon Quest VIII). Widok zza pleców, bohater trzymający swoisty bicz, kolorowy świat i wymyślne stworki atakujące zewsząd.

Graficznie jest rewelacyjnie (jak na PS2). Śliczna, szczegółowa flora i fauna, płynna animacja i coś, czego się w grach tego kalibru nie spodziewaliśmy – porządny silnik liczący fizykę otaczającego świata! Odgłosy stanowić mają milusie popiskiwania zarzynanych bestii (jakiś żółty króliczek, kropelka, trzewik), przygrywająca muzyka będzie adekwatna do klimatu.

W trakcie zabawy, jak to w (nawet zakamuflowanych) RPGach bywa, nasz kolo zwiekszać będzie swoje umiejętności i dobierać coraz lepszy ekwipunek. Dodatkowo pojawiać się mają przy nim kolejne wróżki (takie małe, latające), które nauczą go nowych czarów, poprawią szybkość i efektywność magii. Jedną z pierwszych jest czerwona czarodziejka, która uczy bohatera ciskania ognistych kul. I tutaj właśnie pojawia się tzw. gwóźdź programu. Wspomniany silnik fizyczny policzy np. płonący snopek siana, którym za pomocą bicza ciśniemy w agresora (takie yeti, czy coś innego, śniegowego). Podobnych kombinacji mają być dziesiątki. W zależności od naszego zmysłu destrukcji i całego otoczenia, skonstruujemy

SQUARE ENIX RZADKO DOSTARCZA PRODUKCJĘ NIE WARTĄ SWOJEJ CENY – NIE LICZĄC WYBRYKÓW Z KOMPILACJĄ FFVII

lawinę płonących śmieci, które spopielą całą krainę! Hahaha! Ten, no... oczywiście to był tylko wyraz chęci wykorzystania oddanego w nasze ręce potencjału.

Co jak na razie nie do końca się sprawdza? Otóż możliwe, że sterowanie, a dokładniej jego przystępność. Każda z akcji przypisana jest jakiemuś przyciskowi, trzeba mocno się nagimnastykować, żeby uzyskać upragniony efekt. Jesteśmy jednak dobrej myśli – SE rzadko dostarcza produkcję nie wartą swej ceny (nie licząc niefortunnych wybryków z kompilacją FFVII). Chętnie przetestujemy dla Was tę grę, jak tylko to będzie możliwe. ■■

KALENDARIUM > terminy wydawnicze gier

PLAYSTATION 2

LUTY
Lumines Plus – Buena Vista
White Van Racer – Phoenix
Robin Hood's Quest – Oxygen
Final Fantasy XII – Square
Ghost Rider – 2K Games
WWII Battle Over Europe – Midas

MARZEC
Dancing Stage SuperNova – Konami
Test Drive Unlimited – Atari
The Red Star – XS Games
Championship Manager 2007 – Eidos
CSI3: Dimensions of Murder – Ubisoft
Burnout Dominator – EA
UEFA Champions League 2006-2007 – EA
Disney's Meet The Robinsons – Buena Vista
Heatseeker – Codemasters

GAMECUBE

MARZEC
Shrek Smash 'n' Crash – Activision

Wii

LUTY
Excite Truck – Nintendo
Kororinpa – Hudson
The Ant Bully – Midway

MARZEC
Sonic and the Secret Rings – Sega
Rapala Tournament Fishing – Activision
SSX Blur – EA
The Grim Adventures of Bill & Mandy – Midway
Tiger Woods PGA Tour 2007 – EA
Wing Island – Hudson
TMNT – Ubisoft
Blazing Angles: Squadrons of WWII – Ubisoft
Disney's Meet The Robinsons – Buena Vista
Heatseeker – Codemasters

KWIECIEŃ
Mario Party 8 – Nintendo
Medal of Honor Vanguard – EA
Prince of Persia: Rival Swords – Ubisoft
The Godfather: Blackhand Edition – EA

PSP

LUTY
Shinobido: Tales of the Ninja – Sony
Metal Slug Anthology – SNK
Thrillville – Lucasarts
Capcom Puzzle World – Capcom
Chili Con Carnage – Eidos
Spinout – Ghostlight
TOCA Race Driver 3 Challenge – Codemasters
The Warriors – Rockstar
Rainbow Six Vegas – Ubisoft
HOT PXL – Atari

XBOX 360

LUTY
Battlestations Midway – Eidos
Crackdown – Microsoft
Fuzion Frenzy 2 – Microsoft

MARZEC
Def Jam Icon – EA
Bullet Witch – Atari
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 – Ubisoft
Blitz: The League – Midway
Rapala Tournament Fishing – Activision
Samurai Warriors 2 Empires – Koei
NBA Street Homecourt – EA
Earth Defense Force 2017 – D3
Rayman Raving Rabbids – Ubisoft
TMNT – Ubisoft
UEFA Champions League 2006-2007 – EA
Disney's Meet The Robinsons – Buena Vista

NDS

LUTY
Pro Evolution Soccer 6 – Konami
Brain Trainer: Logic – 505 GS
Brain Trainer: Memory – 505 GS
Bomberman Land Touch! – Hudson
Phoenix Wright 2 – Capcom

MARZEC
Freedom Wings – Taito

■ Spodziewamy się sporej ilości mocno poskryptowanej akcji. Mamy jednak nadzieję, że nieco mniej nachalnie niż w CoD3.

INFO
DEVELOPER: NFUSION
WYDAWCA: MIDWAY
TERMIN: ZIMA 2007
KONSOLA: XBOX 360

HOUR OF VICTORY

Nierealna godzina drugiej wojny

Nowa marka – coś równie rzadkiego, jak śnieg w tegorocznym styczniu. Nowa marka w tak przemielonym na wszystkie strony temacie to jednak nie to, na co czekamy jakoś z wypiekami na twarzach. Druga Wojna Światowa... Ziew... Strzelanina FPP... Ziew... Unreal Engine 3 – pamiętacie hasło o Pac-Manie nowym napędzany tą technologią? Ale nie przekreślajmy gry przed zachodem słońca. Czy jakoś tak.

Pod skrzydłami Midway ekipa nFusion pracuje nad grą Hour of Victory – strzelaniną z widokiem z pierwszej osoby, osadzoną w realiach Drugiej Wojny Światowej. Jeśli producenci nie przestaną nas zalewać hurtową ilością takich gier, będzie trzecia wojna. Pozytywnego myślenia! Świeżości! Trzej żołnierze do wyboru – major Ambrose Taggert – specjalista od infiltracji tyłów wroga, porucznik William Ross – gość od sposobów ciężkozbrojnego zdobywania terenu oraz sierżant Calvin Blackbull – snajper. W punktach kontrolnych będziemy mogli się między nimi przełączać, każdy dysponuje innymi cechami charakteru i kieruje się nimi trochę inaczej. Nie, nie trzymając pada do góry nogami. Chodzi raczej o odpowiednie wykorzystanie specjalnych umiejętności szanownej trójki – snajperem lepiej wleźć gdzieś na dach, pan od skradania łatwiej prześliźnie się na tyłach i odetnie komunikację, a kolo-armia weźmie w łapy gigantyczną fuzję i wykosi nazistów pluton za plutonem.

Czy któryś z Was, drodzy Czytelnicy, wyobraża sobie absolutnie świeże pomysły w omawianej grze? No my też nie, ale chętnie zapoznamy się z poczynaniami panów producentów. Przejmiemy wrogie bazy, odbijemy niewinnych jeńców, wysadzimy o jeden most za daleko. Posterujemy do tego czołgiem, którego kontrola przypomina nam poczciwego Scorpiona z Halo, zakradniemy się na tyłach wroga jako szpieg, obsadzimy sobą działo przeciwlotnicze i oczyścimy niebo z metalowych insektów.

ZRZYNKA Z CALL OF DUTY DOPRAWIONA SZCZYPTĄ MEDAL OF HONOR – ZERO ORYGINALNOŚCI. TRUDNO, BYLE RZEŹNIA BYŁA DOBRA

Strona techniczna? Sterowanie to dobrze obłożony pad od X360, wszelkie czynności znane z każdej normalnej gry znajdziemy i tutaj. Przełomu w fizyce też nie będzie – jak postać podskoczy, to i opadnie. Silnik autorstwa Epic pozwolił jednak na osiągnięcie całkiem przyjemnej strony wizualnej. Ostre tekstury, postaci realistycznie animowane, zniszczalne otoczenie, którego obiekty rozsypują się w pył pod naszym i wroga ostrzałem. Pojazdy również prezentują sobą wysoki poziom. Audio to głównie durne pokrzykiwanie dowódcy, krzyki walczących, terkotanie karabinów, wystrzały armat. Pompatyczna muzyka dopełnia obrazu całości.

Teraz jest taka moda, że wszystko się skraca. I tak myślenie na skróty przynosi nam grę, która będzie miała ciężko na przesyconym segmencie rynku. Brak pomysłu na cokolwiek, zrzynka od najlepszych (pasek zdrowia zastąpiony czymś na wzór Gears of War, czołg jak w Halo), utarte do bólu schematy – czy tylko tym teraz żyje nasza branża? Nie przekreślamy żadnej gry już na starcie, ale Godzina Zwycięstwa będzie miała ciężko od samego początku. I to nie tylko przez gigantyczną konkurencję na rynku. No chyba, że będzie fajna. ■■

NEXT PRODUCT

ALIEN SYNDROME

■ SEGA ■ Wii/PSP ■ jesień 2007

Dobrymi zręcznościówkami nie gardzimy, tym chętniej sprawdzimy remake jednego z takich osiągnięć Segi. Gra ma swoją historię, nas interesuje co innego. Zamysł się nie zmienił – to wciąż RPG akcji z kamerą zawieszoną wysoko nad głową bohatera. W stosunku do oryginału uaktualniono wszystko – nowi przeciwnicy, multum broni (około 20 rodzajów), nieprzemierzone tereny oraz wcale nie taka trywialna fabuła. No i naturalnie grafika, która choć nie szokuje, powinna spełnić swoją rolę. Również „gejmplej" przeszedł sporo zmian. Dla fanów stadnego przemierzania lochów dobra wiadomość – nawet czterech ludków na jednym ekranie zdobywać będzie doświadczenie i rozbuduje swoje statystyki. Zapowiedziano również wersję na PSP. ■

GHOST RIDER

■ Konami ■ Xbox 360 ■ marzec

Fani gościa z płonącą czaszką już lada dzień dostaną w swoje łapy grę z jego udziałem, a w sumie to w roli głównej. No bo niby o czym może być gra z takim tytułem, jeśli nie o Johnnym Blazie – gościu, który w akcie zemsty wsiada na swój demoniczny „motór" (It's a chopper, baby) i rozpoczyna polowanie na wszelkich złych gości. Gra podzielona będzie na dwie części – pobiegamy na piechotę i pośmigamy na dwóch kółkach właśnie. Do naszej dyspozycje zostaną oddane różne bronie (m.in. łańcuchy i shotgun), super ataki i kilka świeżych patentów. Zamiast apteczek autorzy wpadli na pomysł, by energię odnawiać przy źródłach ognia. Szykuje się zatem kolejna biegana jatka. Czacha gaśnie? Wsadź łeb w ognisko! A potem obowiązkowo do kina na film z Nicholasem Cagem. ■

DEWY'S ADVENTURE

■ Konami ■ Wii ■ 2007

No – to mamy nareszcie jakieś coś nowego. Przynajmniej na pierwszy rzut oka. Poznajcie Dewy. Dewy – oto nasi Czytelnicy. Czytelnicy – oto Dewy – kropelka wody. To niebieskie stworzonko ma problem, bo jego las wysycha, a on ma wielką ambicję i duszę bohatera – chce tej katastrofie zapobiec. Jedynym sposobem jest przebrnięcie przez plansze przygotowane przez sadystycznych programistów z Konami. Z pomocą przychodzi nam wiilot, który (jak w Monkey Ball) sterować będzie całym otoczeniem. Czyli w sumie schemat znany, ale mimo wszystko lubiany. Mnóstwo światów, zagadki logiczne i puzzle, oraz widmo ognia – to spędzać będzie sen z powiek wszystkim, którzy zainteresują się przygodami Dewy'ego. Dewy – pożegnaj się. Gulgulgul... ■

DRIVER '76

■ Atari ■ PSP ■ kwiecień

Handheld Sony dostanie swojego Kierowcę – gra nazywać się będzie Driver '76 i ma być prequelem do wydarzeń znanych z Parallel Lines. Akcje rodem z Hollywood, widowiskowe pościgi i wymiana ognia na ulicach Nowego Jorku, 26 misji do wyjeżdżenia – wszystko znane i lubiane z dużych platform zagości w kieszeni. Dodatkowo z czasem dostaniemy również jakieś atrakcje do ściągnięcia z internetu, a już na starcie opcje do zabawy dla kilku graczy. Screeny prezentują się obiecująco, widać rozwalające się fury, a także naszego bohatera wyciągającego ofiary z wozów. Oby sterowanie było dobrze przemyślane, bo w ostatnim Driverze na PS2 coś w tym aspekcie nie do końca przecież trybiło. Już niedługo sprawdzimy, jak tym razem kieruje się Driverem. ■

SEGA RALLY REVO

■ Sega ■ PS3/Xbox 360 ■ 2007

Kolejna inkarnacja świetnej niegdyś serii ostrzy sobie pazury na sprzęt nowej generacji. I oby wyszła lepiej, niż, za przeproszeniem, Sonic. Główną zaletą ma być w pełni deformowalne podłoże – ślady na szutrze i w błocie mają mieć duży wpływ na model jazdy. Czy da się wyjeździć koleiny w asfalcie – nie wiadomo. Mowa jest również o dopracowanym AI przeciwników, którzy będą potrafili dostosować się do sposobu jazdy gracza i warunków pogodowych. Trasy rozsiane po całym świecie staną się areną walki o miano najlepszego kierowcy. Obiecujemy sobie dużo po tej grze. Zapowiedziano multi, także w sieci, więc tym bardziej chętnie sprawdzimy swoje umiejętności i skonfrontujemy je z całym światem. Niech jeszcze tylko Sega poda jakiś temin... ■

PS2 PS3 PSP XBOX XBOX 360 GAMECUBE GBA NINTENDO DS WII

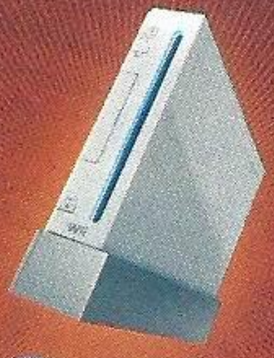
KONSOLE / GRY / AKCESORIA / SKUP / SPRZEDAŻ / WYMIANA / SERWIS / RATY

PON. PT. 11-19 SOB. 10-14 AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 02-555 WARSZAWA TEL /FAX (022) 498 99 93 KOM. 0 503 624 692

Pełna oferta na www lub przez telefon

PROMO!
XBOX 360
Premium
1399,-

PS3
Tel.
Preordery



WII
Tel.

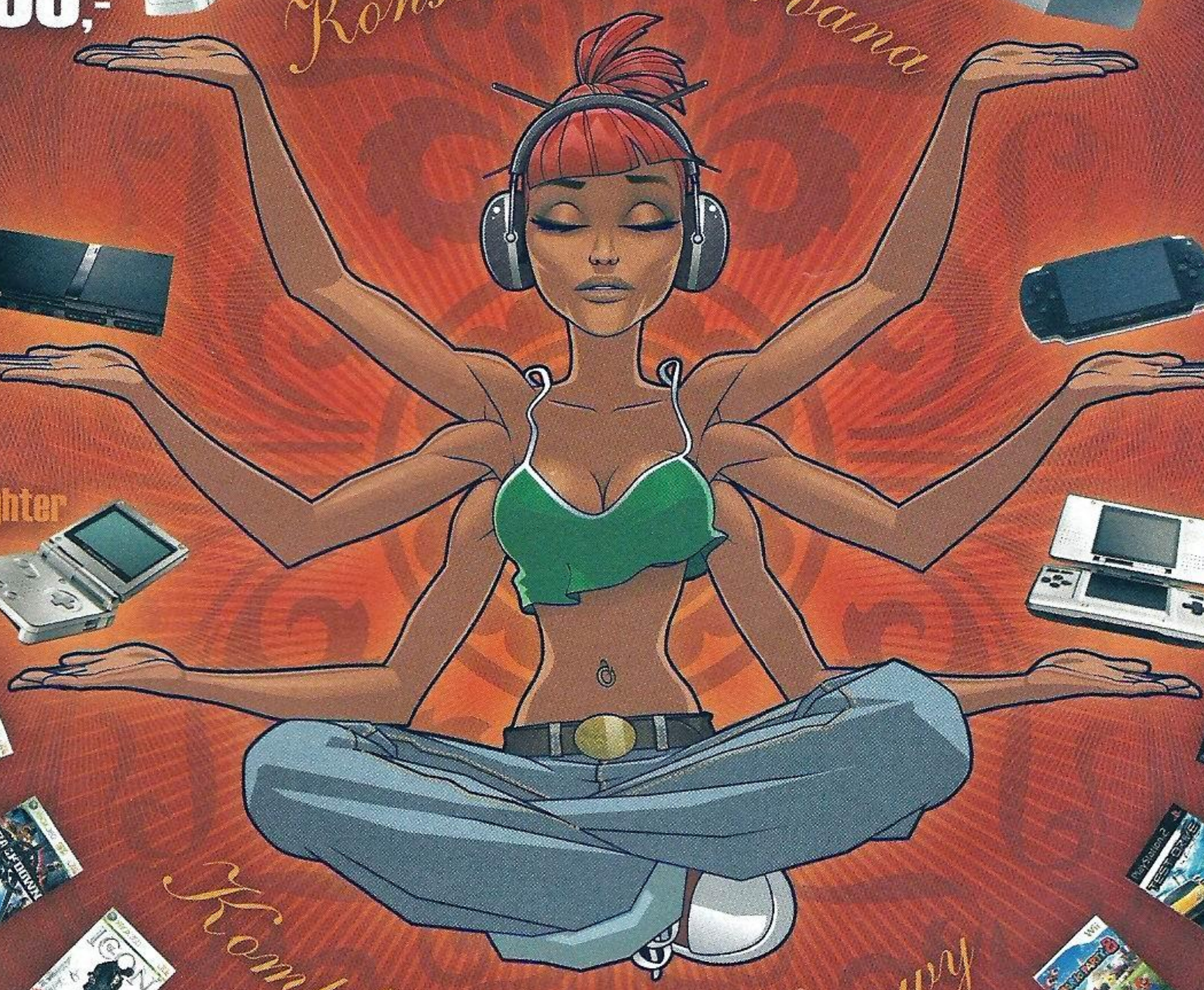
Konsolowa Nirvana

PS2 slim
499,-

PSP
699,-

GBA brighter
399,-

NDS lite
549,-



Codziennie nowe promocje

Kompletny Odjazd Cenowy

Codziennie nowe dostawy

MAD GAMES
COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY

PLAYSTATION 2

BURNOUT:DOMINATOR	159 ZŁ
EYE TOY+KAMERKA	149 ZŁ
FIFA07 ANG.	79 ZŁ
FINAL FANTASY XII	199 ZŁ
GARFIELD 2	119 ZŁ
OKAMI	149 ZŁ
TEST DRIVE UNLIMITED	129 ZŁ

CENA PROMO 99 ZŁ!

BIONICLE HEROES	99 ZŁ
RAYMAN:RAVING RABBITS	99 ZŁ
SPLINTER CELL:DOUBLE A.	99 ZŁ
SPYRO:A NEW BEGINNING	99 ZŁ
SUPERMAN RETURNS	99 ZŁ

CENA PROMO 49 ZŁ!

BLACK	49 ZŁ
DA VINCI CODE	49 ZŁ
FIFA 06	49 ZŁ
HARRY POTTER (WSZYSTKIE)	49 ZŁ
MEDAL OF H. (WSZYSTKIE)	49 ZŁ
NFS:MOST WANTED	49 ZŁ

WII

WARIOWARE	179 ZŁ
WII PLAY+REMOTE CONTR.	189 ZŁ
ZELDA	199 ZŁ
RED STEEL	199 ZŁ

XBOX 360

CRACKDOWN	219 ZŁ
DEF JAM: ICON	219 ZŁ
GEARS OF WAR	179 ZŁ
GHOST RECON ADV.W. 2	219 ZŁ
LOST PLANET	199 ZŁ
MIDWAY: BATTLESTATION	199 ZŁ

CENA PROMO:

PRO 6	109 ZŁ
RAINBOW 6 VEGAS	149 ZŁ
SUPERMAN	109 ZŁ
TEST DRIVE UNLIMITED	149 ZŁ
KIEROWNICA LOGITECH D.FX	319 ZŁ

PSP

BROTHER IN ARMS	159 ZŁ
GTA VICE CITY	169 ZŁ
MEDAL OF HONOR:HEROES	149 ZŁ
MGS:PORTABLE OPS	179 ZŁ
MORTAL KOMBAT	149 ZŁ
TEKKEN:DARK RESURRECTION	149 ZŁ
MEMORY STICK DUO 2 GB	199 ZŁ

NINTENDO DS

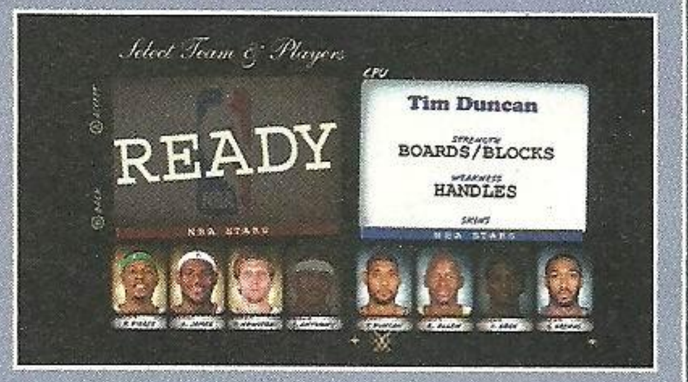
BIONICLE HEROES	139 ZŁ
CARS	139 ZŁ
POKEMON MYSTERY D.	149 ZŁ
RESIDENT EVIL DEADLY S.	69 ZŁ
STAR WARS LETHAL A.	149 ZŁ
NEW SUPER MARIO BROS.	149 ZŁ
SPYRO: A NEW BEGINNING	139 ZŁ
TOMB RAIDER LEGEND	139 ZŁ
YOSHI ISLAND	149 ZŁ

XBOX

KONSOLA XBOX	OD 299 ZŁ

GRY NA XBOX JUŻ OD 10 ZŁ

■ Ziomale lubią się chwalić dziarami i "sześciopakiem" na brzuchu, więc można grać bez koszulek.



NBA STREET HOMECOURT

Wyżej, mocniej, efektowniej

Tak pokrótce można opisać next-genowe wcielenie najlepszej zręcznościowej koszykówki na konsolach, prawdziwego następcy legendarnego NBA Jam z czasów, gdy świat konsol składał się z zaledwie dwóch wymiarów. Seria NBA Street w każdej kolejnej części ulega drobnym, kosmetycznym zmianom, które mają uatrakcyjnić zabawę. W Homecourt zmian takowych jest naprawdę sporo, tyle, że „kosmetyczne" przestaje pasować – dla tych, którzy mają z serią kontakt od początku, niektóre z nich mogą być całkiem zaskakujące. I nie mówię tu o oprawie graficznej, która, jak na grę drugiej generacji przystało, masakruje zmysł wzroku nadal nie przyzwyczajony do wysokiej rozdzielczości.

BIG DUNK = BIG REWARD

Jedną z ważniejszych innowacji jest nowy system wsadów, który wymaga od nas czegoś więcej niż tylko wduszenia przycisku do oporu, gdy tylko kosz znajdzie się w zasięgu wzroku. Otóż wsady podzielono na trzy kategorie efektowności i trudności wykonania. Najprostszy i najtańszy pod względem ilości punktów nabijających Gamebreakera (o nim szerzej za moment) jest zwykły wsad – wystarczy mocniej wcisnąć przycisk i nasz gracz całkiem fajnie załaduje piłę do kosza. Drugi w kolejności jest dunk z efektownym zawiśnięciem na obręczy – przycisk rzutu trzeba przytrzymać nieco dłużej, by móc cieszyć oczy jego widokiem. Najwyższy stopień trudności, to tak zwane „wsady podwójne". Gracz nie dość, że zawisa na obręczy, to jeszcze przechwytuje wsadzoną przed chwilą piłkę i ponownie ładuje ją do dziury, wykonując przy okazji niesamowite salto lub jakąś inną figurę akrobatyczną, którą zachwyciliby się sędziowie gimnastyki sportowej. Wygląda to megaefektownie i jest na maksa sycące, a na dokładkę wzbogaca nasze konto o dwa punkty (!) zamiast standardowego jednego. Nie ma jednak róży bez kolców – wystarczy za krótko przytrzymać przycisk, a wyjdzie nam co najwyżej dunk z zawiśnięciem na obręczy. Gorzej, gdy przegniemy z czasem wduszania przycisku... Piła odbije się od obręczy i poleci gdzieś daleko, podobnie stanie się z naszym graczem, choć lot będzie zdecydowanie krótszy – prosto na glebę po tym, jak grawitacja postanowi jednak upomnieć się o swoje prawa i zafunduje mu tak zwane „zerwanie z obręczy". Na szczęście w grze nie jest to tak bolesne, jak w życiu, o czym swego czasu miałem się okazję przekonać (wiecie, „Jak byłem młody to też byłem murzynem i grałem w kosza. Potem mi przeszło.", hehe). Oprócz wsadów samodzielnych są też oczywiście alley-oopy do zawisających nad koszem kolegów z drużyny oraz korzystanie z „trampoliny", za którą robi jeden z kumpli. Odbywa się to tak: gdy chwilę pokręcimy się w okolicach szczytu łuku rzutów za trzy, jeden z naszych graczy przyklęknie i będziemy mogli po nabiegnięciu wprost na niego odbić się aż do kosza i wykonać jeden z trzech typów wsadów, które tym razem są jeszcze efektowniejsze niż normalnie (to „normalnie" jest bardzo względne) – mogą się nawet skończyć stanięciem na obręczy. Kosmos, normalnie jak w Slam Ballu, czyli koszykówce połączonej z futbolem amerykańskim (pod względem twardości starć) oraz z potężnymi wsadami po wybiciu się ze strategicznie umieszczonych pod koszem trampolin (sprawdźcie filmiku na youtubie, moc!). I tak się tylko zastanawiam kto tu na kim się wzorował – twórcy Slam Ballu na wszystkich dotychczasowych arcade'owych koszykówkach, czy developerzy Homecourt na Slam Ballu. Tak czy inaczej – w obu znajdziemy tak samo przeczące prawom grawitacji akcje.

TRICK REMIXER

Poważnej zmianie uległ także cały system trików w NBA Street Homecourt – zamiast jednego przycisku do trików, mamy dwa, a dodatkowo jeden z nich reaguje na siłę nacisku i czas przytrzymania (podobnie jak we wsadach). Oba te przyciski w połączeniu z modyfikatorami (standardowo L i R) dają nam możliwość miksowania zwykłego kozłowania (crossoverów, zwanych też „zwrotnicami") z bardziej wymyślnymi trikami wkręcającymi przeciwników w glebę. Nowy system jest intuicyjny i łatwiejszy do opanowania niż w poprzednich częściach, między innymi dlatego, że przycisków modyfikujących zagrania jest mniej (cztery

poprzednio, dwa obecnie), przez co klawiszologia daje się w miarę szybko ogarnąć. Oczywiście z kozłowaniem wiąże się ryzyko, bo im bardziej wymyślną sztuczkę wykręcimy, tym większa jest szansa, że przeciwnik odbierze nam piłkę. Czy to uczciwie ją przechwytując, czy też zwyczajnie odpychając kozłującego. Na marginesie wspomnę, że w testowanej wersji konsola bardzo była pod tym względem upierdliwa i nieustannie tłukła i popychała moich graczy, gdy tylko zaczynali trikować i nabijać punkty do Gamebreakera, czyli takiej nagrody za efektowną grę, która pozwala nam odskoczyć przeciwnikom lub też w ciągu jednej akcji zniwelować dzielącą nas od nich różnicę. A jak już przy nim jesteśmy, to ten element również przeszedł lifting – tym razem, gdy nabijemy wreszcie wystarczająco dużo punktów za triki i wsady, by go odpalić i postanowimy to zrobić, piłka z pomarańczowej stanie się trójkolorowa, a na ekranie pojawi się pasek, który określa ile punktów zostanie doliczonych do naszego wyniku, gdy udanie zakończymy całą akcję. Wykonując kolejne, na maksa efektowne triki możemy pulę punktów zwiększyć ze standardowego plus jeden dla nas i minus jeden dla przeciwników, do nawet plus czterech dla nas (przeciwnik zawsze traci jeden punkt). Ale gdy akcja nam nie „wejdzie", pula punktów się zeruje. Na dokładkę przeciwnik może nam gatę odebrać i tym samym przejąć Gamebreakera, który w Homecourt nie jest właściwością drużyny, ale piłki, tak zwanej „money ball", co dodatkowo podnosi emocje!

OD ZERA DO BALLERA

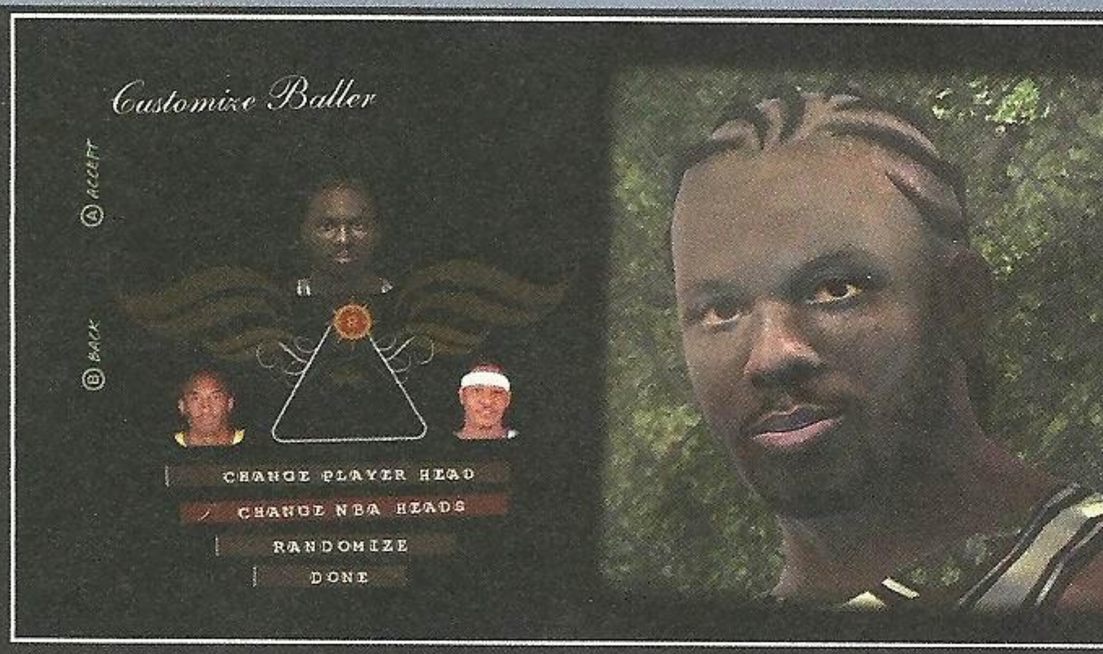
NBA Street zaoferuje nam sporą liczbę podstawowych trybów gry, idealnie nadających się do rozegrania emocjonujących starć z kumplami, ale ma też coś dla tych, co lubią mozolnie pakować umiejętności swojego koszykarza w starciach z coraz mocniejszymi przeciwnikami. Z tego co widziałem, tryb kariery raczej nie wniesie do tematu nic nowego, poza zmienioną strukturą, która teraz wiąże się z tytułowym Homecourt, czyli z „małymi ojczyznami" koszykarzy NBA – boiskami, na których stawiali pierwsze kroki na drodze do grubych milionów. W grze postarano się, by w karierze napotykane na różnych boiskach teamy składały się z miejscowych ziomali – i tak np. w Baltimore spotkamy między innymi Carmelo Anthony'ego wraz z kumplami z okolicy. Pomysł jest niezły, ale mnie osobiście jakoś nie obeszło to, że mogę pograć przeciwko Melo na jego własnym boisku. Co innego zapewne powiedzą amerykańscy fani koszykówki, którzy na owych boiskach bywali.

Kariera toczy się swoim torem – nasz podopieczny się rozwija, zdobywane są punkty, za które można kupować stroje i buty, do składu dołączają kolejni, coraz lepsi koszykarze... I tu ciekawostka – postarano się o oddanie pewnej „chemii" w drużynie; gdy jakiś ziom nie będzie miał wystarczającego (według niego) udziału w grze, to się obrazi i zacznie marudzić. Można go ugłaskać, można go przegnać, w zależności, czy chcemy być sympatyczni, czy też jesteśmy trenerskimi rygorystami nie znoszącymi kaprysów.

„TATA WARIATA"

Kolejna odsłona przejaskrawionego, efektownego i rozrywkowego streetballu od EA zapowiada się naprawdę suto. Grafika na obu next-genach prezentuje się wypaśnie, zawodnicy są rozpoznawalni na pierwszy rzut oka, animacja jest płynna, zaś akcja tak szybka, że replaye przydają się choćby po to, byśmy mogli sobie dokładnie obejrzeć co zaszło. Cała zresztą oprawa A/V i design gry, jak zwykle w produkcjach EA, jest mocno dopieszczony – boiska wyglądają fenomenalnie, zastosowane filtry nieźle dają po oczach, podobnie filmiki „robione" na kręcone z ręki ośmiomilimetrową kamerą. Dźwięk też będzie niczego sobie, ballerzy pokrzykują do siebie, przygrywa muzyczka i tylko komentatora jakoś brakowało, ale składam to na karb wczesnej wersji gry.

W wersji preview wszystko było fajne, oprócz... Obrony w wykonaniu AI – konsola radziła sobie o niebo lepiej niż ja, szczególnie, gdy idzie o brutalne odpychanie graczy oraz potężne bloki. Musiałem się naprawdę napocić, by zatrzymać takiego choćby Carmelo, który ładuje piłki z każdego niemal miejsca na boisku, gdy konsola bez trudu blokowała wsady samego Shaqa i wyjmowała piłkę Nashowi. Na szczęście jednak siła tej gry, jak zawsze zresztą, leży w multiplayerze, a tu obaj gracze mają równe szanse.



Ciekawe też jak będzie się spisywać w sieci, bo póki co nie mieliśmy okazji tego sprawdzić. Za miesiąc spodziewam się ostatecznej wersji Homecourt, której nie omieszkałem już sobie zarezerwować do recenzji. A na koniec jeszcze jeden cytat z klasyka (a nawet dwóch): „Rzeczywiście, pokaz jak pokaz, ale z koszykówką i sportem ma to już coraz mniej wspólnego. Trochę w tym cyrku, trochę zabawy, a najwięcej robienia z nas tak zwanego 'Tata wariata'." „I o to chodzi, i oto chodzi!" ■■ **Marcellus**

■ Oto nowe podejście EA do kreowania twarzy postaci występujących w grze – na wierzchołkach trójkąta widzicie mordki trzech graczy z NBA, których cechy charakterystyczne zostaną za chwilę zmiksowane. Chcecie wiedzieć, co wyszłoby ze „związku". Yao Minga z Shaqiem i Pau Gasolem? Tylko w Homo... sorki, Homecourt to sprawdzicie!

NAJWYŻSZY STOPIEŃ TRUDNOŚCI, TO TAK ZWANE „WSADY PODWÓJNE". GRACZ NIE DOŚĆ, ŻE ZAWISA NA OBRĘCZY, TO JESZCZE PRZECHWYTUJE WSADZONĄ PRZED CHWILĄ PIŁKĘ I PONOWNIE ŁADUJE JĄ DO DZIURY WYKONUJĄC PRZY OKAZJI NIESAMOWITE SALTO LUB JAKĄŚ INNĄ FIGURĘ AKROBATYCZNĄ

FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS

Aniele, stróżu mój, ty zawsze przy mnie stój... z toporem?!

INFO
DEVELOPER: SQUARE ENIX
WYDAWCA: SQUARE ENIX
TERMIN: 2008
KONSOLA: NINTENDO DS

Graficy "Kwadratowych" serwują nam także szkice i prace koncepcyjne.

Podstawą walki będzie oczywiście magia wszalaka.

Imiona z japońskich erpegów coraz rzadziej przypominają te, które łatwo wymówić i zrozumieć ich znaczenie. Bo o ile Chmura i Szkwał były OK, tak już Vaan (taki rodzaj auta?) i Penello (to imię żeńskie, a brzmi co najmniej niepewnie) dziwnie wyglądają obok siebie, nie? Jakby tego było mało, czołowy twórca RPG z Japonii – Square-Enix nie przestaje zaskakiwać i dorzuca do tej pary Llyuda, ekipa odwiedza takie śliczne krainy i miasta, jak Ethereal Land (eteryczny ląd) i Remrais czy Rabanastre i spotyka na swej drodze boga Forsanotha. Cid, Tifa, Rinoa – tęsknimy. Ale co by nie narzekać, gra o której mowa, to murowany hit, jedna z najbardziej oczekiwanych pozycji na DSa i powód, dla którego kolejny rekord sprzedaży może zostać pobity (a w Japonii na pewno zostanie). Skoro sam oryginalny FFXII (więcej o nim w numerze) dostał w tamtejszej biblii graczy Famitsu 40/40, to kontynuacja na ich ukochaną konsolę dostanie pewnie 45/40.

Jak sobie wyobrażacie przeniesienie jednej z najładniejszych gier z PS2 na nie najmocniejszego przecież DSa? Porzucono „trzy-de" i postawiono na ręcznie rysowane plansze i postacie w formie płaskich modeli zwanych również sprite'ami. Oczywiście nie mogło się obyć bez odpowiedniej deformacji proporcji ciał bohaterów. Sporemu pomniejszemu uległ korpus, powiększyła się głowa i oczy w niej umieszczone. Ogólnie jest słodko, ładnie i przypomina troszkę kultowe FFVII pod względem poruszania się po terenie. Jak ktoś lubi rysowane karykaturki – będzie zachwycony. Bo fani FFXII mogą poczuć się nie do końca zadowoleni.

Jak na grę z tego gatunku przystało, głównym naszym zajęciem (poza ratowaniem świata pewnie) będzie walka i podbijanie statystyk naszych postaci. Starcia mają być dość sprawnym pomieszaniem turowego zacięcia i real-time'owych potyczek. Postacie dowolnie poruszają się po polu bitwy, używają przedmiotów i magii. Dynamiczne ujęcia kamery, feeria barw przelewa się przez ekranik. Całą akcję poprowadzimy na dolnym ekranie. Górny to podręczne menu, statystyki i inne pierdółki. Postacią sterować będziemy marząc po ekraniku rysikiem, dodatkowo zaznaczymy nim kilka celów kolejnego ataku.

Nowe tereny, ale i te dobrze znane z dużej wersji, mnóstwo postaci, ciekawie zapowiadająca się postać z nowej rasy Egul (wszyscy jej przedstawiciele dożywają tylko 40 roku życia), multum przedmiotów, nasze ulubione żółte kury – wszystko to sprawić ma, że znów spędzimy w świecie finałowej fantazji setki godzin.

Trudno pokusić się o jakąś większą ilość konkretów, skoro gra wyląduje u nas dopiero na samym początku przyszłego roku (!). Wiemy, że wydarzenia przestawione w Revenant Wings stanowić będą bezpośrednie przedłużenie wydarzeń z „dużej części". Wszyscy, którzy są ciekawi, co takiego zdarzyło się po zakończeniu „Final Fantasty" (jak uparcie twierdzi Word) będą pewnie dziko zainteresowani tą pozycją. ■■

FAJNIE BYŁOBY, GDYBY TWÓRCY ZDECYDOWALI SIĘ PRZENIEŚĆ TĘ GRĘ TAKŻE NA PSP. ALE I TAK MILIONY NASZYCH SKOŚNOOKICH BRACI W GRANIU RZUCĄ SIĘ NA GRĘ JAK ŁYSY NA SUCHARY

Wii: NOWY KANAŁ

News Channel odpalony – co dalej?

Pod koniec stycznia Nintendo uruchomiło kolejny z długo zapowiadanych kanałów – News Channel, czyli kanał z wiadomościami i doniesieniami z całego świata. Zabawka jest fajna i niezwykle przyjemna o ile Waszym naturalnym środowiskiem jest język na przykład angielski, bo Polska naturalnie nie jest uwzględniona i dopóki nie kupimy miliona konsoli Wii, pewnie nie będzie (ustawiając region na Polskę nie można się połączyć). Można przeczytać wiadomości sportowe, ze świata nauki, aktualne wydarzenia na świecie – całość podana jest w prosty, schludny i estetyczny, właściwy dla Nintendo sposób. Choć co gazeta, to gazeta. Papier ma swój klimacik.

Niedawno pojawiły się również bardzo ciekawe plotki i sugestie odnośnie kolejnych kroków Nintendo i kanałów. W jednym z wywiadów szef Hudson Soft (niewielka japońska firma, znana z tego, że jest znana... no dobrze, kiedyś zrobili Bombermana, a dziś sadzą się jakby dostarczali nie wiadomo co) wyraźnie dał do zrozumienia, że oprócz staruchów na Wirtualną Konsolę, Hudson myśli o produkcji prostych, kosztujących niewielkie pieniądze pozycji, jeśli (może lepiej: gdy) Nintendo odpali kanał z mini-grami. To ma sens – Microsoft i Sony mają przecież orginalne gry dystrybuowane odpowiednie przez Xbox Live! Arcade i PlayStation Store. A Ninty za takie Wario Ware, które powinno przecież dać się ściągnąć z sieci za dosłownie parę złotych, w dalszym ciągu chce pełną, wysoką cenę. Ostatnie plotki mówią także, że szykowany jest kanał z demami do Nintendo DS, które bez problemu będzie mogło połaczyć się z Wii przy pomocy sieci bezprzewodowej. Ile w tym prawdy – czas pokaże. ■■

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

NAJLEPSZE Z NAJLEPSZYCH

Take Two Interactive podało, że w produkcji na PlayStation 3 znajduje się obecnie 20 tytułów. Wśród nich takie rodzynki, jak GTA4 czy The Darkness, oraz pokaźna liczba gier sportowych – wśród nich, m.in.: Major League Baseball 2K7, NHL 2K8, NBA 2K8 oraz powrót serii 2K do footballu amerkańskiego w postaci All-Pro Football 2K8. Sytuacja podobna jak u EA – 80 procent gier to kontynuacje lub kolejne części serii sportowych.

W POGONI ZA ACHIEVEMENTEM

Oto i jest – długo oczekiwany argument dla wszystkich biorących udział w pędzie za jak największym Gamerscorem. Microsoft podał do informacji, że w tym roku nagrodzi szczęśliwców z odpowiednio dużą ilością tych cennych punktów uzbieranych w określonym czasie. Wyniki podzielono na trzy kategorie – od 0 do 4999 punktów, 5000 do 9999 i ostatni przedział – powyżej 10000 punktów. Nagrodami są m.in. Microsoft Points, gry na XBLA, koszulki. Dla najlepszych będą gry Fusion Frenzy 2. Żeby wziąć udział w zabawie trzeba mieszkać w jednym z 50 stanów USA. A sojusznicy to pies? Co na to MSZ?

JESZCZE ŻYWY GBA

Może nie jest to nowa pozycja, ale warto o niej wspomnieć – Final Fantasy Finest Box zawierać będzie kolejno czwartą, piątą i szóstą część Final Fantasy, które i tak zostały przecież wydane na GameBoya. Ale pakiet to nie tylko gry – w jego skład wejdzie jeszcze płytka CD ze ścieżką dźwiękową oraz książeczka ilustrowana przez rysownika Yoshitaka Amano.

FFF BOX

NIEBIESKIE GADŻETY

Najlepiej przyjęta gra na X360 w Japonii – Blue Dragon od Mistwalkera – doczekała się swojej linii produktów dla fanów. Najbardziej ekskluzywne są zapalniczki, każda z numerem seryjnym i wygrawerowanym smokiem. Do tego dochodzą kubki z postaciami z gry oraz koszulki. Mamy nadzieję, że mieszkańcy Nipponu nie rzucą się szaleńczo na te dobra i spotkamy je na jakichś aukcjach internetowych. A i tak najbardziej czekamy na szybką premierę Blue Dragon u nas.

BENQ VAD6038

Taki właśnie symbol ma nowy napęd montowany w Xboxach 360. Jest znacznie cichszy w trakcie pracy, co nas mocno cieszy – może da się pograć w nocy nie budząc domowników śpiących za ścianą. Do tego gry wgrywają się widocznie szybciej. Nowe napędy montowane są od listopada, jeśli więc posiadacie taki w swojej konsoli, to zazdrościmy. Stare napędy miały straszne przypadłości w postaci dźwięków podobnych do wiertarki oraz sprawiały, że gry nie wgrywały się zbyt sprawnie.

GBA SP
349,-
GBA SP BRIGHTER BACKLITE SCREEN
379,-

NINTENDO DS LITE
589,-

PSP VALUE P.
849,-
PSP CERAMIC WHITE
TEL

GAMECUBE OD
250,-

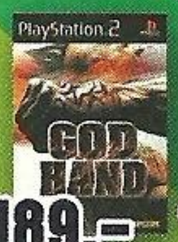
XBOX
599,-

PS2 SLIM
499,-
PRZY ZAKUPIE PS2 KARTA PAMIECI TYLKO
65,-

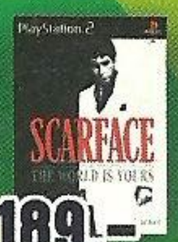
PS2 SLIM
+WRC RALLY E.
555,-

XBOX 360 PREMIUM
1449,-

NINTENDO Wii
TEL.

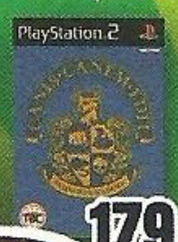


189,-



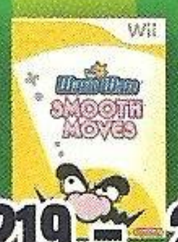
189,-

179,-



179,-

199,-



219,-

209,-

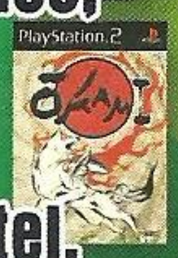
199,-

199,-

tel.

219,-

tel.



tel.

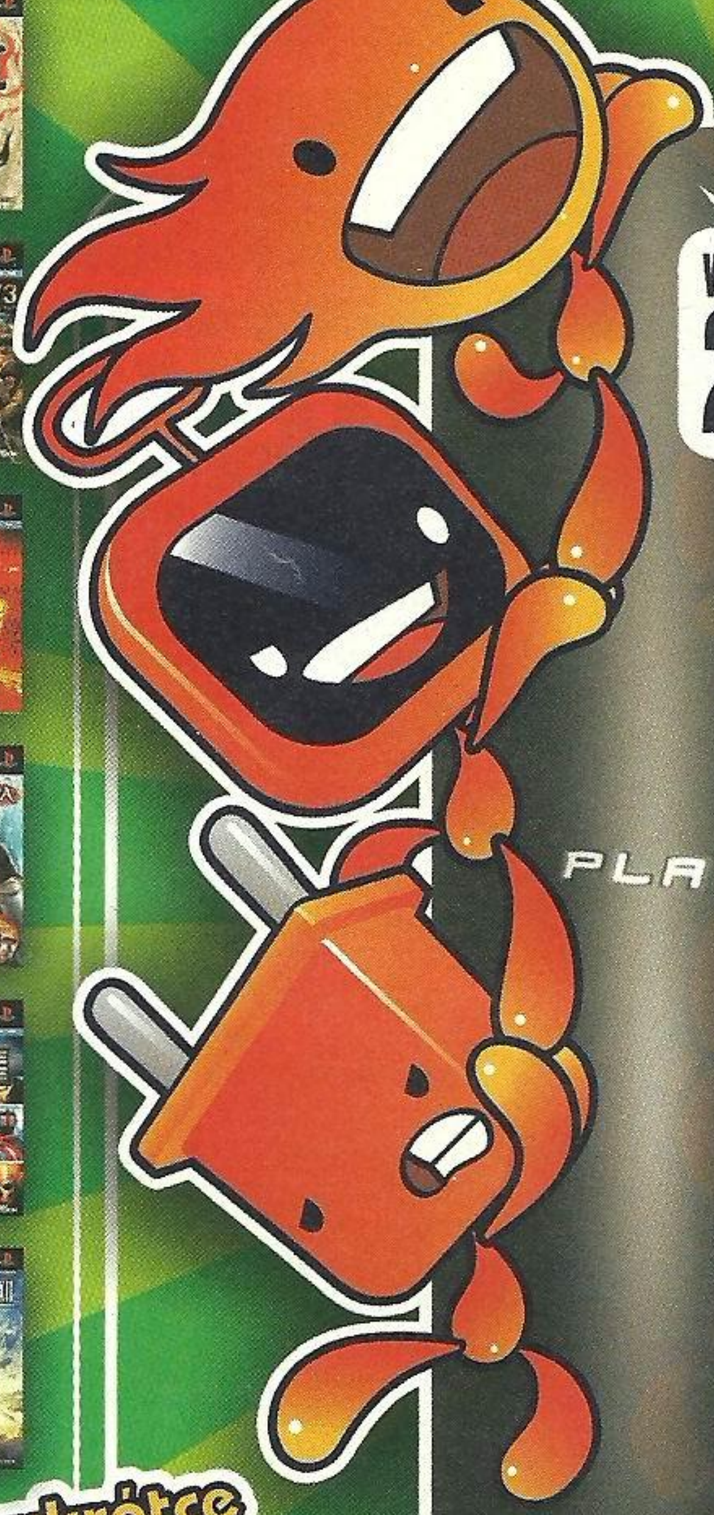
179,-

179,-

159,-

179,-

tel.

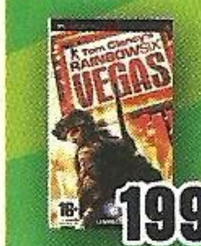


349,-

189,-

169,-

tel.



199,-

tel.

179,-

tel.

169,-

tel.

179,-

PEŁNA OFERTA NA STRONIE WWW
LUB INFORMACJA TELEFONICZNA

(022) 636 51 14
509 533 693

OTWARTE
10.00-20.00

229,-

199,-

tel.

209,-

189,-

189,-

199,-

219,-

tel.

199,-

ELECTRONICDREAMS

Adres: JANA PAWLA II 43 A PAWILON 28 01-001 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl www.electronicdreams.pl

WYSYŁKA, RATY, HURT, DETAL
PROFESJONALNY SERWIS, DROBNE USTERKI NAPRAWIAMY OD RĘKI
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER, ODTWARZACZE MP3
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN
NAJWIEKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

INFO
DEVELOPER: SEGA
WYDAWCA: SEGA
TERMIN: 23 MARCA
KONSOLA: PS3, XBOX 360

VIRTUA FIGHTER 5

Piącha, blok, kop – tylko, czy aż tyle?

Historia Wirtualnego Wojownika zaczęła się w 1993 roku. Nie chcemy Was nią znowu atakować – po co żyć „wczoraj", skoro to właśnie „jutro" zapowiada się najbardziej niesamowicie? W zależności od doświadczenia i preferencji gracza, może on traktować tę serię jako: króla bijatyk, legendę, ciekawostkę w stosunku do innych znanych serii. Obojętny stosunek lub niechęć również wchodzą w grę, ale wynikałyby raczej z ogólnej nieznajomości tematu bijatyk lub złych wspomnień z nimi związanymi. Z poważanych serii 3D należałoby wymienić Tekkena, Soul Calibura i Dead or Alive. Ale żadna nie ma takich tradycji, jak Virtua właśnie. Ich podtrzymaniem i dopieszczeniem – tym stać ma się kolejna część.

Gra zagościła, jak to ma w zwyczaju, najpierw na automatach w Kraju Kwitnącej Wiśni. Potężna płyta główna maszyny arcade uniemożliwiła konwersję tak fenomenalnie prezentującej się gry na konsole odchodzącej generacji. Dopiero wkraczające pod nasze strzechy, najnowsze konsole uciągną tego molocha niemal (!) tak, jak automat.

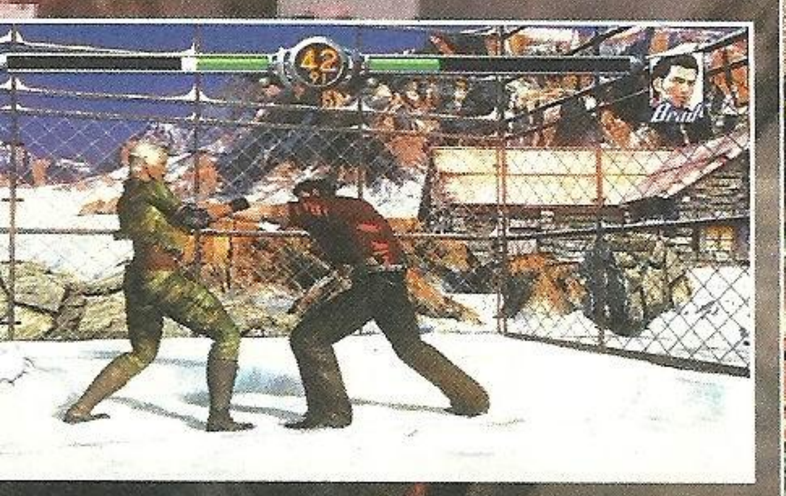
STUN PALM OF DOOM!

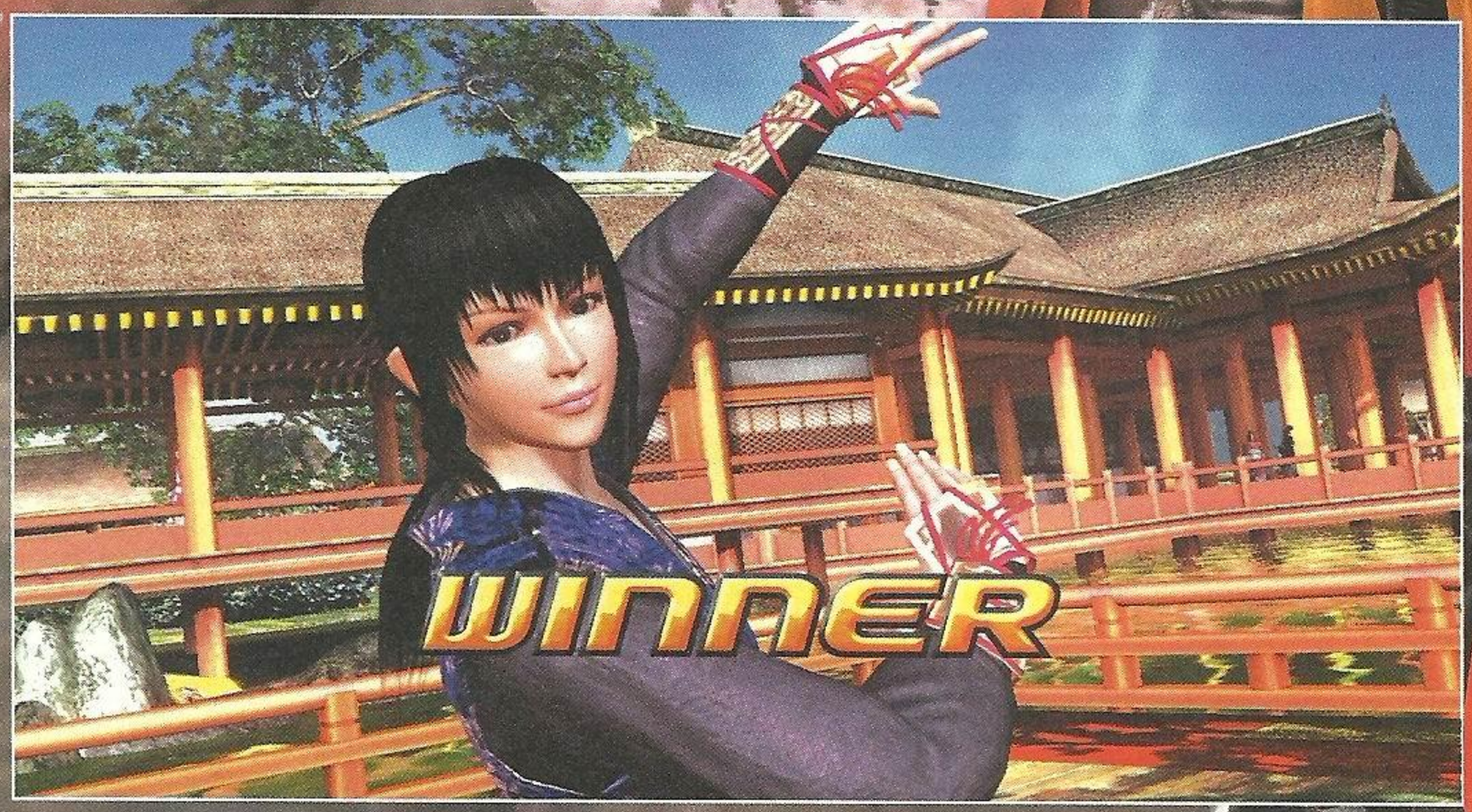
Fabuła w bijatyce to jakaś mrzonka raczej, prawda? I tutaj mamy potwierdzenie tej zasady – nie dość, że historyjki są raczej żałośnie głupie, to jeszcze nie ma o nich wzmianki w samej grze, a tylko w książeczce – instrukcji obsługi. W niej również znajdują się profile występujących w piątej odsłonie postaci. Nie zabrakło nikogo ze starej gwardii –Akira, Shun Di, Jacky, Sarah, Vanessa, Jeffry, Lei Fei, Lion czy Kage Maru. Do tego dwie postaci z VF4Evo, które doskonale wstrzeliły się w klimat i przyjęły wśród graczy – Goh Hinogami i Brad Burns. Jest też nowe, świeże mięsko – jak każe tradycja, w każdej nowej części dochodzą dwie nowe postaci – mała Eileen walcząca stylem małpy, oraz El Blaze – zamaskowany wrestler z Meksyku. Każdy wojownik (tudzież wojowniczka) ma swoje powody, dla których przystąpiła do turnieju, ale są ona w większości tak głupie, że szkoda na nie miejsca. Wspomnieć wypada jeszcze tylko o ostatnim bossie – panna-eksperyment Dural, która i tym razem wykonana jest z ciekłego metalu, jakiegoś rtęciopodobnego, a do tego latać potrafi. No cyrk na kółkach.

GEARS OF FIGHTER

Zanim na PS2 zadebiutował VF4, tryby zabawy w bijatykach sprowadzały się do takich bajerów, jak Arcade, Versus, Time Attack, Team Battle i Survival. Dopiero poprzednik omawianego tytułu zdołał znacznie odświeżyć ten stęchły model i w pewnym sensie go zrewolucjonizować. VF5 podtrzymuje tę tradycję. Na początku zabawy, przy pierwszym uruchomieniu gry, tworzymy swój profil i wybieramy postać. Od teraz wszystkie nasz poczynania będą zapisywane na wirtualną kartę. W Japonii każdy z grających mógł kupić sobie taką kartę z chipem, wsunąć ją do automatu, stworzyć na niej profil i zapisywać postępy, później iść z nią do innego automatu, wgrać postać i bawić się dalej. Na konsoli też będzie podobnie. Co prawda czytnik kart pamięci w PS3 nie obsługuje takich kart, ale są inne, dzięki którym przeniesiemy swój profil do kolegi (lub koleżanki lub czasopisma). Wszystkie nasze statystyki będą skrzętnie zapisywane – ilość przegranych i wygranych, procentowy udział tych drugich, przedmioty, stopień itd.

Stopień? Najwięcej czasu spędzimy w trybie Quest, który jest rozszerzeniem znanego z poprzednich części Kumite. W nim to odwiedzimy najsłynniejsze salony gier w Japonii i zmierzymy się z wirtualnymi odpowiednikami najlepszych graczy. Oni sami brali często udział w tworzeniu gry, pokazywali zagrania, które wykonują i tym samym pomagali odtworzyć swoje akcje tak, by można je było zawrzeć w grze. Udało się jeszcze lepiej, niż w poprzedniczce. Pnąc się po drabince swoistej kariery nasza postać awansować będzie przez kolejne kyu, dany i inne, bardziej wymyślne tytuły.





PRAKTYKA CZYNI MISTRZA

Kolejną dziedziną, w której VF4 wyznaczył nowe trendy, była rozbudowana możliwość treningu. Sam tryb Practice podzielono na kilka pod-trybów. Jest więc opcja dowolnego katowania przeciwnika. Tutaj sprawdzimy swoje nowe zagrania, przekonamy się, czy dana kombinacja siądzie, czy nie. Następnie możemy odpalić coś jak trening sekwencji – konsola wyświetla nam wszystkie zagrania z listy ciosów, a my staramy się wykonać je możliwie szybko i bezbłędnie. Później dochodzą opcje ustawienia zachowania przeciwnika. Możemy wybrać jego postawę, czy ma kucać, blokować tylko dół wyrywać się z rzutów itd. Jedynym zgrzytem jak dotąd jest wycięcie (chyba przez niedopatrzenie, bo to przecież potrzebny patent jest) demonstracji danej akcji przez konsolę. Wiemy przecież doskonale, że niektóre postaci mają tak niesamowicie trudne do wykonania na padzie kombinacje, że przydałoby się dokładne ukazanie ich przez konsolę z odpowiednim (znanym przecież z ostatniej części) interfejsem graficznym na ekranie. Może jednak w ostatecznej wersji motyw powróci.

NA POCZĄTKU ZABAWY, PRZY PIERWSZYM URUCHOMIENIU GRY, TWORZYMY SWÓJ PROFIL I WYBIERAMY POSTAĆ. OD TERAZ WSZYSTKIE NASZ POCZYNANIA BĘDĄ ZAPISYWANE NA WIRTUALNĄ KARTĘ

LINDBERGH

Co to za wynalazek? Nie każdy musi wiedzieć, ale to właśnie tak nazywa się płyta główna maszyn arcade, na których hula Virtua Fighter 5. Jest to prawdziwy potwór do liczenia nieprawdopodobnej wręcz grafiki, zaopatrzony w najbardziej wydajne i efektywne podzespoły. Dlatego właśnie to, co widać na screenach, wprawić może w taki zachwyt. Jak już pisaliśmy, dopiero PS3 i X360 będą w stanie pociągnąć taką grafikę, ale i to nie bez drobnych cięć w stosunku do oryginału! Na szczęście w zasadzie niezauważalnych, więc nic nie będzie w stanie zakłócić zachwytów nad grafiką, która po prostu wyznacza nowe standardy.

Rewelacyjnie prezentują się postacie walczących, które są chyba najbardziej szczegółowymi i najlepiej wymodelowanymi odpowiednikami ludzi, jakie można spotkać w wirtualnej przestrzeni. Świetnie prezentuje się mimika ich twarzy, grymasy, ruchy ust, oczu. Przy odpowiednim zbliżeniu dostrzec można brwi, zmarszczki, zarost, czy blizny. Włosy wyglądają i zachowują się o niebo lepiej, niż w DOA – naturalnie falują na wietrze i nie przenikają przez głowy i barki postaci. Stroje są bogato zdobione, świetnie dopasowane, faktura materiału robi ogromne wrażenie. Do tego doliczyć należy ogólną plastyczność – świetną skórę, efekt potu (nieprzesadzony, jak np. w NBA 2K7), rewelacyjne, żywe kolory. Podsumowują krótko – majstersztyk. No ale to w końcu walczący są najważniejszymi postaciami dramatu, prawda?

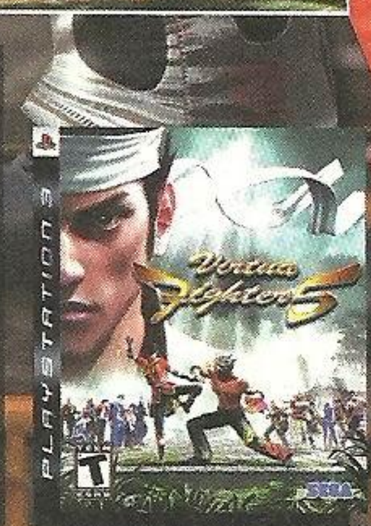
Niewiele słabiej prezentują się areny. Tradycyjnie już każda jest kwadratem (mniejszym, bądź większym), część jest ogrodzona, a część nie (możliwe ring-outy). Można im zarzucić monotonność, bo choć z jednej strony każda utrzymana jest w innym klimacie, z drugiej – na większości walczy się identycznie. Pół walki jest w sumie 16, a najbardziej charakterystyczne i wymagające innego podejścia to klatka ogrodzona drucianą siatką i arena w ogrodzie, która choć duża, to brak ogrodzenia wymusza zwiększoną ostrożność. Podsumowując kwestie techniczne napisać należy, że VF5 znany jest w sumie od roku, ale wciąż może wprawić w zachwyt, szczególnie na wypasionym telewizorze. Nie zapominajmy też o animacji, która nie tylko wygląda rewelacyjnie i naturalnie, to na dodatek jest absolutnie płynna i trzyma poziom 60 klatek na sekundę.

REALITY FIGHTER

Tryb na dwóch – tym żyje każda bijatyka. Wybór postaci, przyjazne spojrzenia tuż przed rozpoczęciem walki i zaciśnięte zęby w momencie samej zabawy – każdy pojedynek wygląda inaczej. Faktem jest, że VF jest najbardziej techniczną ze wszystkich bijatyk – nowy w temacie w starciu z wyjadaczem nie ma żadnych szans, wciskanie przycisków na oślep jest jak życie bez kobiet(y) – możliwe, ale bezsensowne.

Każda z postaci dostała oczywiście nowe zagrania, część ze starych ruchów zmieniła charakterystyki, wyglądają i wykonuje się je trochę inaczej. Obeznani z poprzednimi częściami poczują się jak w domu, przed nowymi w temacie długa droga do wyuczenia się pewnych kombinacji, zachowań. Strasznie boli brak jakiejkolwiek opcji sieciowej – ani ściągania dodatków, ani wysyłania powtórek najlepszych naszych akcji. Walka przez Net odpada w przedbiegach i jesteśmy w stanie to zrozumieć – w grze, gdzie często liczy się ułamek sekundy nie można pozwolić na najmniejsze opóźnienia. A te jeszcze przez jakiś czas nękać będą nawet najszybsze łącza.

VF5 będzie doskonałym prezentem dla wszystkich spragnionych bijatykowych wrażeń podczas premiery PlayStation 3. Aha, wersja na X360 nadejdzie z pewnym opóźnieniem – spodziewamy się jej w okresie wakacyjnym. ■■



KOMENTARZ!?

Nową opcją, którą można sobie włączyć w menu, jest komentator. W trakcie walki koleś entuzjastycznie dopingować będzie grających, cieszyć się z udanych akcji. Implementacja takiego bajeru musiała być dość trudna – przecież VF jest tak szybką grą, że graniczy z cudem płynne i trafne komentowanie walk. Patent ten jak na razie miał drobne błędy, ale liczymy na ciekawostkę. Bo nowości w systemie walki jest tyle, co kot napłakał – ale to akurat dobrze, bo niby czego może brakować? Kop, piącha, blok…

N(e)O comments

MARCELLUS@NEO-PLUS.PL

▶ Wojna konsola trwa... Może za wcześnie na tak daleko idące wnioski, ale ostatnie wiadomości są według mnie raczej niepomyślne. PS3 kiepsko radzi sobie w starciu z Wii – przegrywa, wedle różnych szacunków, w stosunku 1:3 lub nawet 1:4. Ale wedle Sony sprzedaje się porównywalnie do PS2 w tym samym okresie „życia". Tyle, że wtedy konsola była dostępna jeszcze wyłącznie w Japonii, a nie także na ogromnym rynku amerykańskim. Zdają się tym jednak nie martwić analitycy rynku, którzy twierdzą, że wprawdzie PS3 nie pobije rekordu PS2, ale pchnie 75 baniek w 5 lat. Czyli 15 milionów na rok średnio. Z kolei Ninty po świetnym starcie Wii zwiększyło przewidywaną sprzedaż w 2007 roku do 18 milionów konsol. Optymistyczny ruch, gdy popatrzy się na listę wydawniczą Wii... Nintendo moim zdaniem przyjęło taktykę ignorowania tzw. „hardcore'owych" graczy, co może (ale wcale nie musi) się zemścić – niedzielny gracz może zadowolić się okazjonalnym machaniem w darmowe Wii Sports czy inną mini-gierkę, ale gracz hardcore'owy będzie oczekiwał przynajmniej dwóch dobrych, dużych i rozbudowanych gier w miesiącu.

▶ Wiecie, że Nintendo na Wii od samego początku zarabia, bo sprzedaje je po cenie wyższej, niż cena produkcji? To chyba pierwszy taki przypadek w historii konsol stacjonarnych, który może być brzemienny w skutki. Po pierwsze – Nintendo wcale nie będzie musiało zarabiać na grach (jak Sony i MS), bo i tak już zarabia, więc będzie mogło sobie pozwolić na zlekceważenie hardcore'owców, skupiając się na weekendowcach. Po drugie – ich gry będą tańsze, prostsze i szybsze w produkcji, co przy dużej bazie użytkowników będzie oznaczać pewny zysk dla developerów. Po trzecie – sukces Nintendo w tej wojnie może oznaczać załamanie się całego rynku, takiego, jaki znamy, i w rezultacie dość nieciekawe czasy dla graczy oczekujących pięknej grafiki, porządnego soundtracku, ślicznych renderów, długiego czasu zabawy oraz poczucia wymasterowania gry. A jak wymasterować machanie wiilotem? Medytacją i treningiem, żeby mieć ruchy pewne jak samuraj walczący kataną?

▶ Pierwszą ofiarą Wii stał się w pewnym stopniu Xbox 360 – Microsoft wkrótce po świętach zmniejszył przewidywaną liczbę sprzedanych konsol z 13-15 milionów do 12 milionów w stosunku do pierwotnych założeń na rok fiskalny 2007. Tak obiektywnie patrząc, X360 sprzedaje się zaskakująco słabo – nieco ponad 10 milionów konsol w dwa okresy świąteczne oraz cały rok pomiędzy nimi? To słabiej nawet od pierwszego Xboxa, starych PSdwójek zeszło więcej w tym czasie. Przyczyn może być kilka – być może X360 wystartował za wcześnie, gdy ludzie nie byli jeszcze gotowi na przesiadkę na next-gena; być może nie wytrzymał hype'u wokół PS3 i Wii; a być może czas prawdziwych gier się już jednak skończył i nadszedł czas przygłupich mini-gierek. Fajnych, ale na dłuższą metę nie dających graczowi tego, co daje God of War, Tekken, Gran Turismo, Gears of War, Halo, Pro Evo.... Straszna myśl. Jedyny „ratunek" w PS3, liczeniu na boom sprzedaży X360 oraz w taniejących na potęgę telewizorach HD? Oby. Bo choć nie życzę Nintendo źle, to jakoś nie wyobrażam sobie grania za kilka lat w PESa za pomocą dwóch maleńkich wiilotów przywiązanych do butów – skopalibyśmy się z Gulem, Bratem i Bananem na śmierć... ■■

INFO
DEVELOPER: AMAZE
WYDAWCA: ACTIVISION
TERMIN: 2007
KONSOLA: PSP

TEMATYKA DRUGIEJ WOJNY ŚWIATOWEJ EKSPLOATOWANA BĘDZIE TAK DŁUGO, JAK SPRZEDAWAĆ SIĘ BĘDĄ GRY W JEJ REALIACH. **TRUDNO LICZYĆ NA BOJKOT, SKORO KOLEJNE POZYCJE POWSTAJĄ JAK GRZYBKI HALUCYNOGENNE POD ŻARÓWKĄ I ATAKUJĄ KAŻDĄ KONSOLĘ.** NA PSP MAMY JUŻ MOH, I „BRACI W RAMIONACH", DO WOJNY ZARAZ DOŁĄCZY PRZENOŚNA WERSJA CALL OF DUTY, BAZOWANA W DUŻEJ MIERZE NA TRZECIEJ CZĘSCI.

CALL OF DUTY ROADS TO VICTORY

Wojna dopadnie także PSP

Duża wersja doprowadziła wielu fanów WWII do szaleństwa całkiem niedawno. Już druga część dała ostro popalić szczególnie właścicielom X360, gdzie wyglądała rewelacyjnie. „Trójka" zagościła na PS3, X360, Wii i current-genach zbierając pozytywne opinie. Czas więc najwyższy na kieszonkowy debiut, bo strzelaniny na przenośnej konsoli Sony radzą sobie nieźle. Raczej marną początkową sytuację teraz poprawia kilka niezłych tytułów. Wszystko wskazuje na to, że i CoD: Roads to Victory dołączy do grona udanych „spustówek" w stajni PSP-kowej.

Tym razem w kamaszach na razie bezimiennych trzech żołdaków postaramy się postawić opór przeważającej, nieskazitelnie złej sile wroga. Alianci byliby bez szans bez takich ludzi – tak można wywnioskować z przebiegu kolejnych produkcji. Gdzie zawalczymy? Przeciwko komu? Znamy wszyscy doskonale odpowiedzi – Europa, może Afryka, Rosja, gdzie naziści tylko czekają, żebyśmy nafaszerowali ich ołowiem, tutaj też nikt nie powinien być zaskoczoy.

Jak to jest ze sterowaniem w fpp na PSP wie każdy, kto grał w taką grę choć raz. Autorzy zapowiadają, że dołożą wszelkich starań, by kontrola nie przeszkadzała w prowadzeniu ognia i oswobadzaniu kolejnych ziem z rąk wroga. Kilka różnych konfiguracji plus rozbudowana możliwość dowolnej ingerencji w rozłożenie funkcji na konsolce brzmi rozsądnie – brak drugiego analoga boli, ciężko jest obejść taki problem. Wierzymy, że się uda, choć złoty środek między umiejętnościami grającego, a pomocą konsoli w celowaniu chyba jednak nie istnieje. Ale poszukiwać go należy, tak dla zasady. Spore ułatwienia i tzw. auto-aim mają dać nam poczucie wysokich umiejętności. Kubłem zimnej wody będą znacznie częstsze konfrontacje z faszystami, które pomogą w zachowaniu racjonalnego poziomu trudności. Monotonny marsz naprzód mają nam ubarwić całkiem fajnie zapowiadające się pojedynki snajperskie, akcje z kokpitu samolotu i prucie ołowiem z wieżyczek CKMów.

Strona techniczna jest typowo niemiecka – porządna, schludna, ale za grosz w niej artyzmu. Pewnych uproszczeń dokonano w modelach postaci i rozległości terenu, jednak na tę grę patrzeć się powinno bez skrzywienia.

Nie może też zabraknąć opcji dla kilku wojaków – w sieci lokalnej, bez kabla zmierzy się sześciu graczy. Mało (w Medal of Honor Heroes, przez internet, do 32), ale dobre i to. Tryby to standard – świeżość do tematu ostatnio wniósł chyba stary Unreal Tournament. ■■

STRONA TECHNICZNA JEST TYPOWO NIEMIECKA – PORZĄDNA, SCHLUDNA, ALE ZA GROSZ W NIEJ ARTYZMU

■ Czy CoD przebije ostatniego Medal of Honor? Zobaczymy.

■ W każdej grze o II Wojnie Światowej potrzebne są działa.

PRODUCT

DANCE DANCE REVOLUTION UNIVERSE

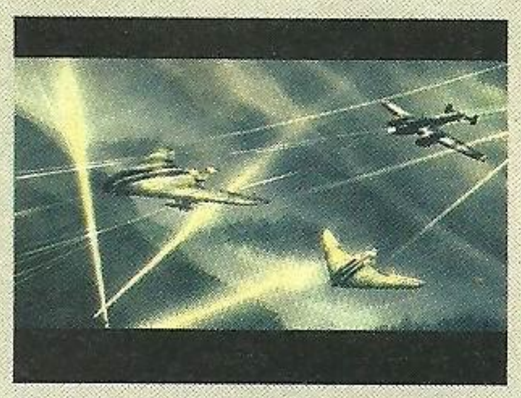
■ Konami ■ Xbox 360 ■ maj

Mania tańcowania nie opanowała chyba tylko przenośnego sprzętu. Nie oparł się jej w każdym razie Xbox 360. Konami w pocie czoła przygotowuje dla wszystkich spragnionych posiadaczy tego sprzętu DDR Universe. Wiadomo, że główną atrakcją jest zabawa z przyjaciółmi na imprezie. Jednak najbardziej elektryzująca wiadomość, to oczywiście pełne wsparcie dla Live! Jedna dodatkowa piosenka to 1 dolar amerykański, możliwość ściągania dodatków to też szał. Pojedynki z wykorzystaniem kamerki, własne teledyski i kreator kroków, wysyłanie swoich wyników na serwer i porównywanie ich z najlepszymi – jednak internet to super sprawa czasami. A Achievementy będą? Pewnie będą. Za milion kroków na macie, hehe.. ■

FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

■ BugBear ■ Xbox 360 ■ lipiec

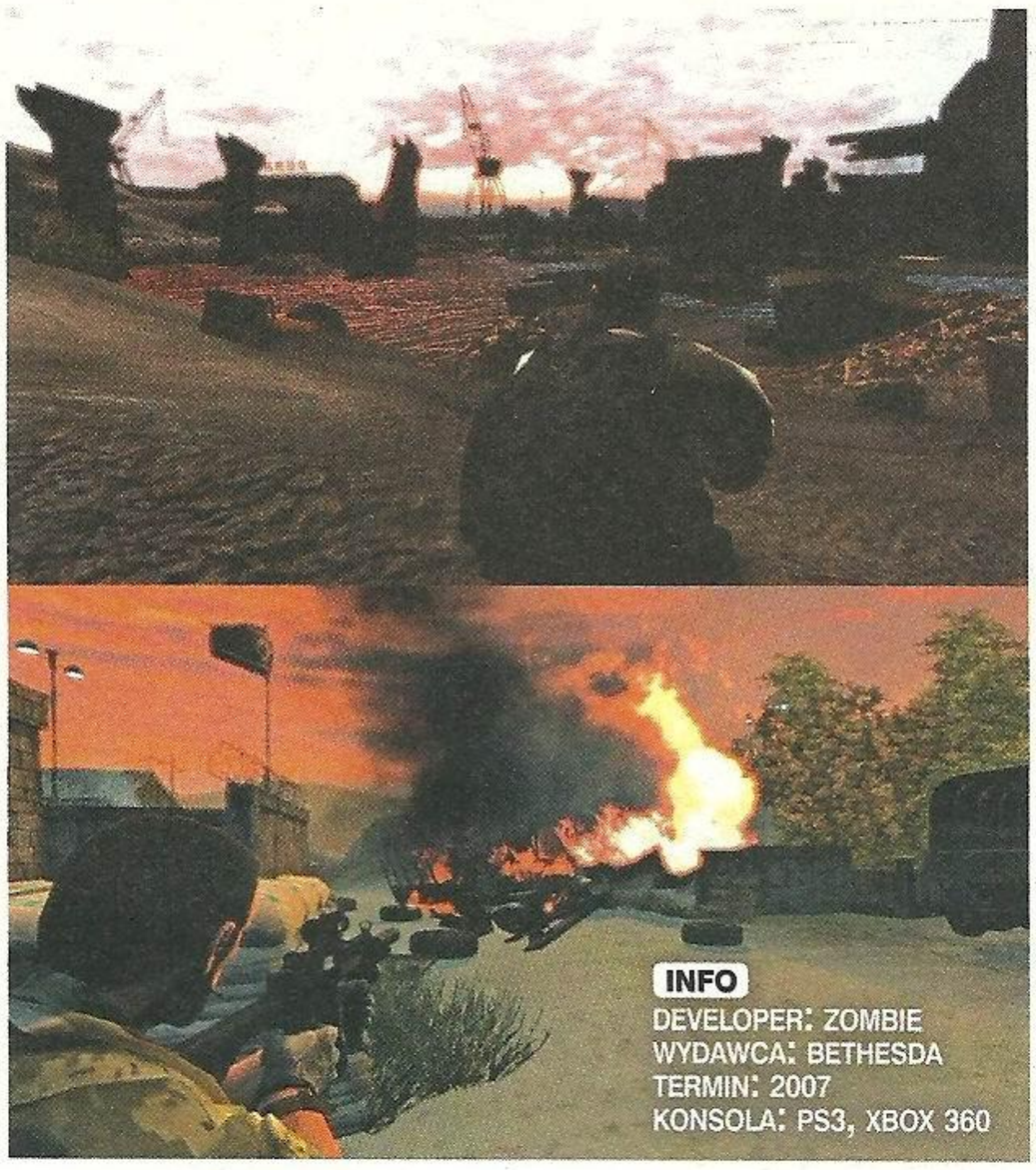
BugBear to taka mała ekipa, która zasłynęła świetnym wyścigiem na poprzednią generację konsol – dwiema częściami FlatOuta. W związku z bardzo dobrymi wynikami sprzedaży wydawca – Empire Interactive – dał zielone światło i oto nowa część zagości na Xboksie 360. Więcej wszystkiego i nextgenowo – tak ma być. Całkowicie nowy silnik ma przeliczać sprawnie zachowanie wszelkich obiektów na trasie, łącznie ze słynnym „szmacianym" kierowcą. 12 różnych samochodów, pięć trybów dla jednego śmiałka i dwa dla kilku przez Internet. Dodatkowo ściągniemy z sieci najróżniejsze dodatki – nowe fury i trasy. Jak za darmochę, to chcemy. No i wygląda na to, że wyścigi przeniosą się na ulice miast. Atak na Burnouta? ■



BLAZING ANGELS: SECRET MISSIONS

■ Ubisoft ■ Xbox 360 ■ kwiecień/maj

Już wiosną tego roku wszyscy, którym zeszła opuchlizna z palca po ostatniej grze samolotowej od Ubisoftu, będą mogli się znów o nią postarać. Nowy projekt zakłada wiele dobrego – wszystko, co tylko się da zostanie maksymalnie rozbudowane. Pojawią się nowe maszyny – prototypy z okresu WWII, obszary nad znanymi stolicami europejskimi i nie tylko, tryby zabawy w multi uwzględniające nie tylko jatkę „każdy na każdego", ale i zabawy drużynowe – to wszystko znane jest z każdej gry o tej tematyce. Fani fruwania i tak czekają, reszta może w końcu się przekona. Ubi nie dostarcza słabych gier na Xboxa 360. No, może poza drobnymi wyjątkami. Kiedy zatem porządny dogfight z nowoczesnymi maszynami? ■



INFO
DEVELOPER: ZOMBIE
WYDAWCA: BETHESDA
TERMIN: 2007
KONSOLA: PS3, XBOX 360

ROGUE WARRIOR

Strzelanina w Oblivionie?

W zależności od preferowanego gatunku, każdy z nas ma już swój ulubiony tytuł oraz grę marzeń – taką, której elementy najchętniej sam by poskładał i dopasował do swoich potrzeb. Jeśli twórcy gier wyczują, jak wygląda gra marzeń dużej liczby graczy – próbują ją urzeczywistnić i tym samym mogą liczyć na zysk. Jak wyglądałaby Wasza idealna strzelanina?

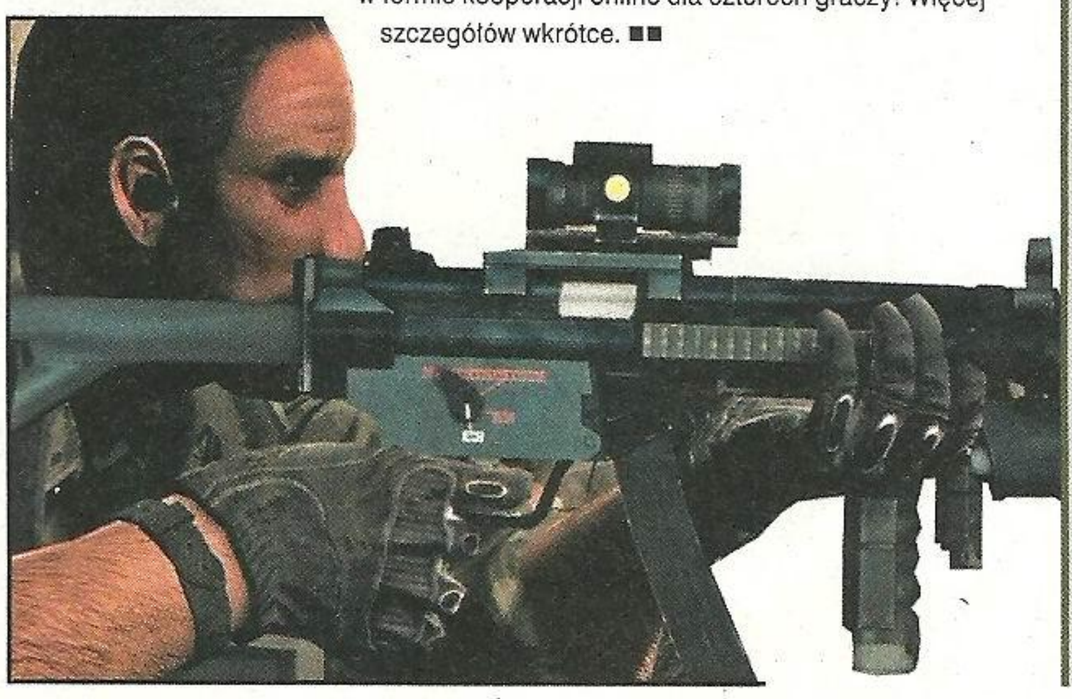
Panowie z niezbyt znanej firmy Zombie odpowiadają na to pytanie i podejmują temat z, wydawać się może, nowej strony. W ramach rozgrzewki intelektualnej proponujemy zagadkę: na jakim silniku działać będzie Rogue Warrior? A – Unreal Engine 3. B – Unreal Engine 3. C – Unreal Engine 3. Możecie nie przysyłać smsów.

Wielki, otwarty teren – to ma odróżnić RW od innych gier z tego gatunku. Fabuła utrzymana jest w klimatach political-fiction i opowiada historię Dicka Marcinko (Marcinki?) i jego oddziału SEAL, który dziwnym zbiegiem okoliczności zostaje uwięziony na terenie Północnej Korei, gdy ta wypowiada wojnę swemu południowemu „odpowiednikowi". Chłopcy są zostawieni sami sobie, nie mogą nawiązać komunikacji z bazą, ekwipunek i środki się kurczą. Brzmi ciekawie – nie mówimy, że nie.

Gra to w sumie klasyczny przykład strzelaniny z nowym pomysłem, który ma jej zapewnić sukces. Kamera umieszczona w głowie lub za plecami naszego bohatera ukaże nam rozległe tereny. Gościć będziemy w takich miejscówkach, jak stara baza łodzi podwodnych, wioski, lasy – miejsca te odwiedzimy o każdej porze doby. Czy tylko my uwielbiamy nocne skradanki w klimatach taktycznych wymian ognia? Do tego doliczmy brak podziału na misje (sejwy w dowolnym momencie lub checkpointy), dopracowane AI i ekipę, która ma żywo reagować na nasze polecenia.

Świetnie zapowiadają się tryby dla kilku graczy – aż dziesięć różnych rodzajów zabawy i coś, co podoba nam się jeszcze bardziej – swoista losowość map! Przed potyczką każda z dwóch drużyn wybiera swój ulubiony kawałek terenu, a do tego konsola wyciąga swój z „talii", co w sumie daje nam jakieś 200 różnych map! Gdy do tego okaże się, że 24. graczy podzielonych na drużyny będzie mogło stoczyć bój na śmierć i życie, to ciśnienie w żyłach rośnie, bo to całkiem przyzwoita liczba jest.

Przed twórcami jeszcze sporo pracy – mają czas do trzeciego kwartału bieżącego roku, by określić konkretnie, co chcą osiągnąć. Klimatyczne otoczenie to jedno, dobre algorytmy liczące zachowania przeciwników, fizykę (nie będzie skakania!), pogodę i zmianę pór dnia to drugie. Do tego boty, które pomogą nam w zdobyciu doświadczenie, które następnie spożytkujemy w multi. A na górze tego toru wisienka w formie kooperacji online dla czterech graczy! Więcej szczegółów wkrótce. ■■



NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

ZABÓJSTWO WORKIEM 2

Mowa oczywiście o Manhunt – grze-skandalu, która została jednak całkiem nieźle przyjęta na rynku i której kontynuację ogłosił Rockstar. Gra wydana zostanie na PS2, Wii i PSP – wybór platform dość szokujący, prawda? Aż strach pomyśleć, jakie ruchy Wiilotem będziemy musieli wykonać, by zadźgać kogoś w ciemnej uliczce. Bo przecież o ciche morderstwa w Manhuncie chodziło. Zabijanie na wymyślne i brutalne sposoby tym razem ma być bardziej filmowe, z opowiedzianą ciekawą historią w tle. Kolejny argument przeciw grom, kolejna dobra gra na.

MANHUNT

DRIFTOWAĆ O PÓŁNOCY

A do tego w Tokio i za półdarmo. O co chodzi? O nową grę na PS2 od Crave Entertainment – Tokyo Xtreme Racer DRIFT 2. Za połowę „normalnej" gry w nasze ręce trafi nocny, nielegalny wyścig. Już w kwietniu dostaniemy możliwość ścigania się jedną z około 180 (!) fur po niebezpiecznych trasach na obrzeżach najliczniejszej aglomeracji świata. Miło usłyszeć o zmiennych warunkach pogodowych i trybach dla dwóch na podzielonym ekranie. Oczywiście nie obejdzie się bez tuningu i walki o tytuł DK – Drift Kinga.

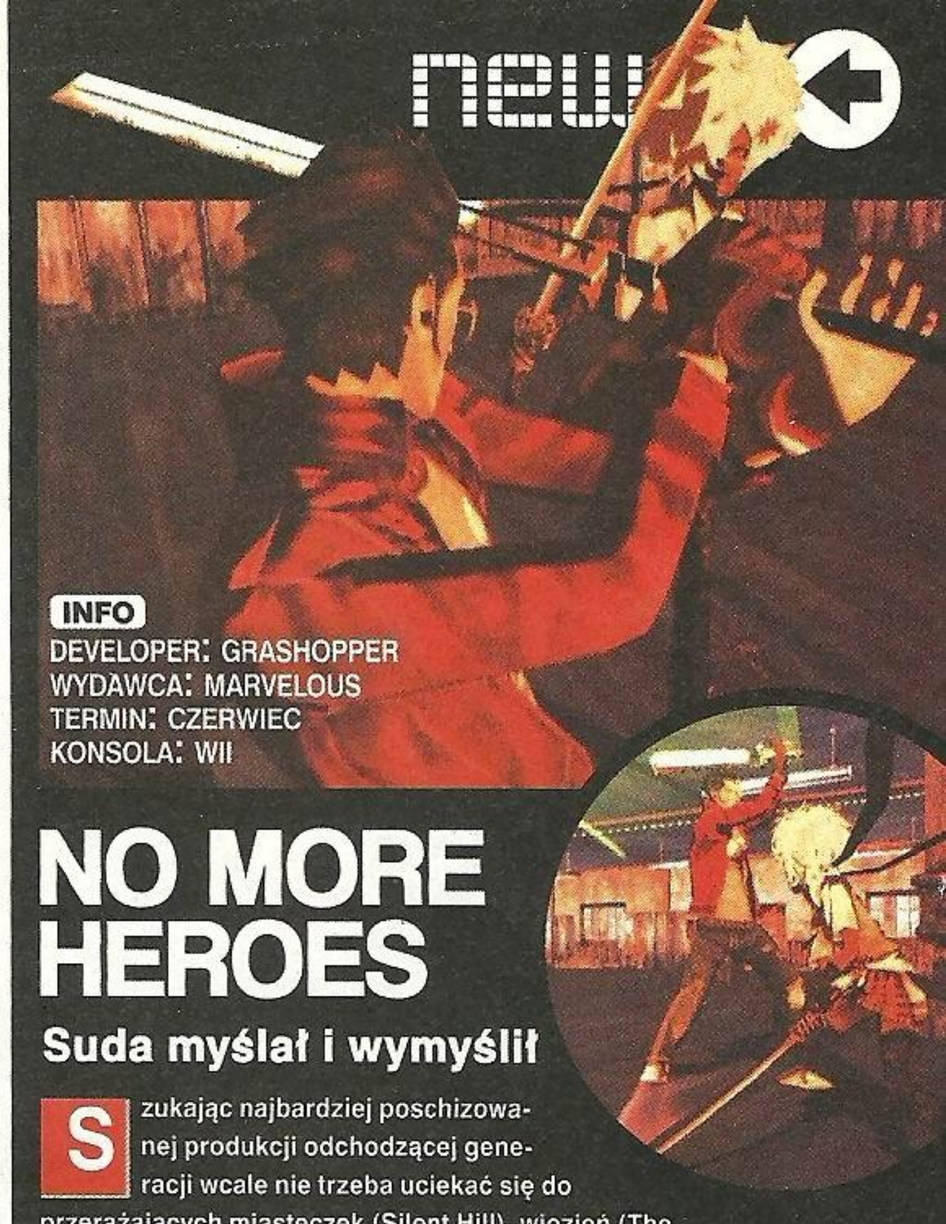
DOBRE WIEŚCI Z THQ

Na zwołanej dla inwestorów konferencji, pan Brian Farrell – głównodowodzący firmą – zdradził kilka tytułów, nad którymi aktualnie pracują jego ludzie. Zanim je przytoczymy należy wiedzieć, że terminy wydania ani platformy docelowe nie zostały niestety zdradzone. Na co czekamy? Szykują się kolejne części samochodówek – Stuntman i Juiced, będzie trzecia część Destroy All Humans – przygód kosmity Crypto, kolejna odsłona gry z serii MX (crossy, buggy itp.). Nas jednak najbardziej ucieszyło info o nowym Red Faction – jednym z oryginalniejszych shoterów z PS2. Oby tylko panowie wymyślili coś więcej, niż kupno Unreal Engine 3...

STUNTMAN 2

WIĘCEJ PLATYNY DLA X360

Kolejne pozycje zasilą (na razie w Japonii) paczkę gier za pół ceny. Te tytuły to kolejno: Chromehounds, Burnout Revenge, Perfect Dark Zero i Battlefield 2 Modern Combat. Liczymy, że i do nas dotrą kolejne obniżki dobrych gier, choć i tak, co trzeba jasno powiedzieć, ceny gier w Polsce bardzo szybko spadają do przyzwoitego pułapu. Bo w sumie, to każda z wymienionych gier jest co najmniej dobra, a do tego godna wznowienia.



INFO
DEVELOPER: GRASHOPPER
WYDAWCA: MARVELOUS
TERMIN: CZERWIEC
KONSOLA: WII

NO MORE HEROES

Suda myślał i wymyślił

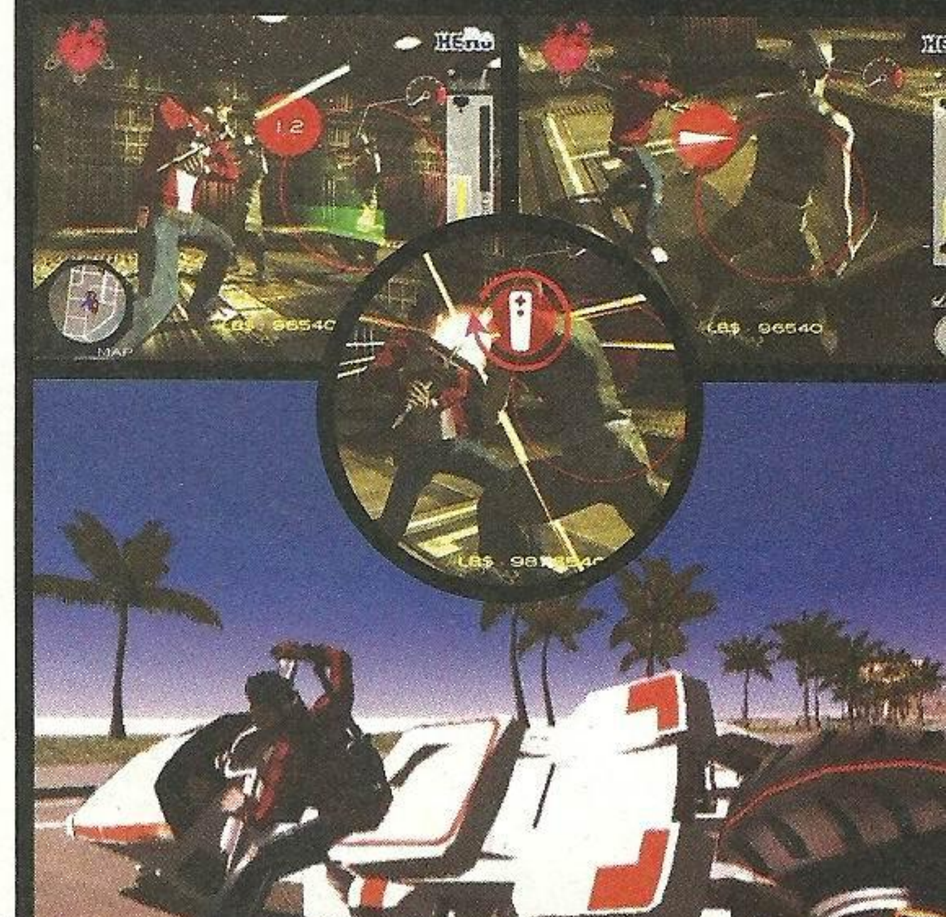
Szukając najbardziej poschizowanej produkcji odchodzącej generacji wcale nie trzeba uciekać się do przerażających miasteczek (Silent Hill), więzień (The Suffering) itp. Warto zwrócić swe oczy na grę Capcom pod tytułem Killer 7 wydaną na PS2 i GC.

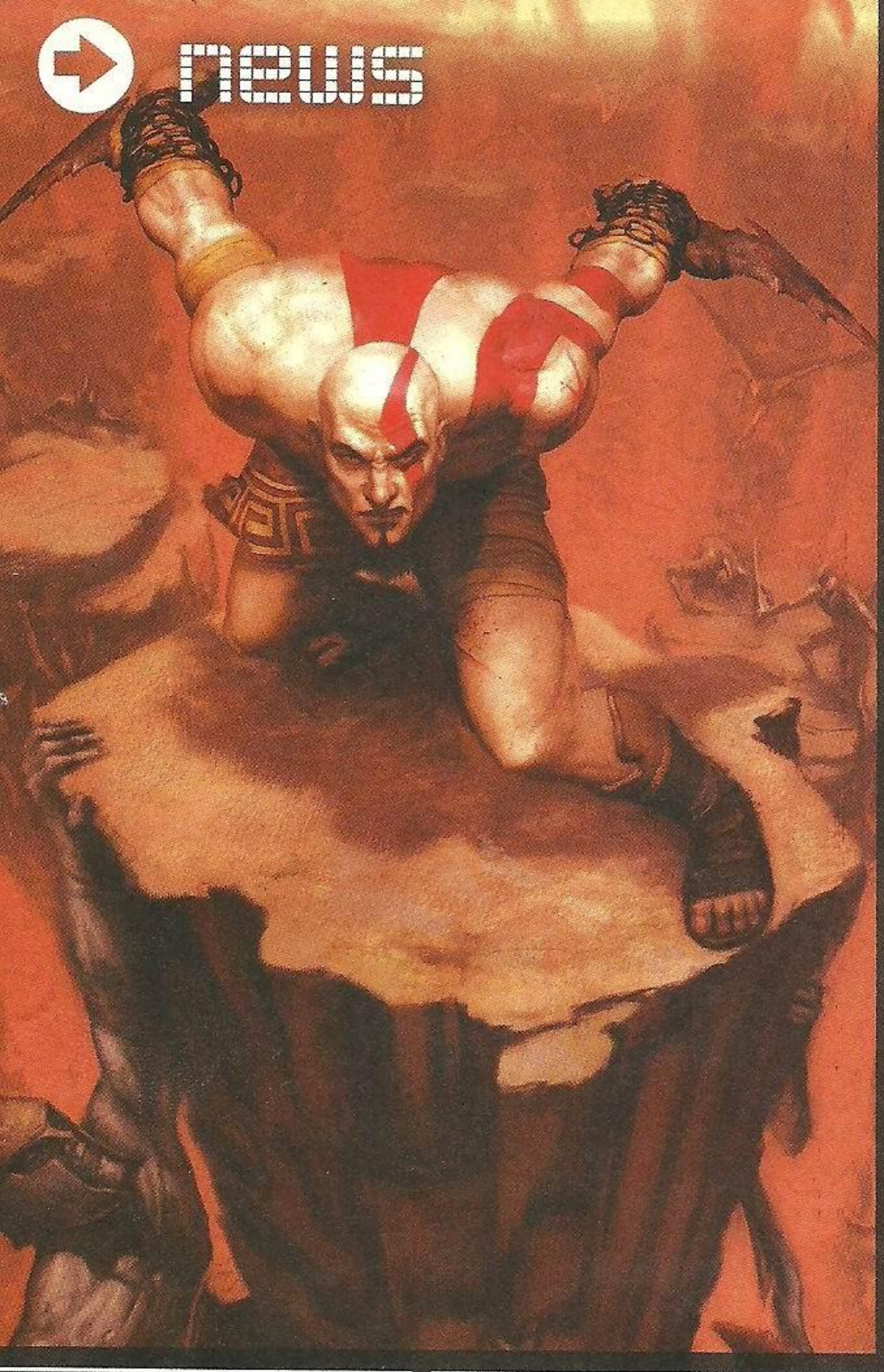
Jej twórcy zabrali się ostro do pracy nad nowym projektem zwanym na początku „Heroes", a teraz – No More Heroes. Już sam tytuł wskazuje na założenia i główny cel zabawy – eliminację dziesięciu wymiataczy. W grze wcielimy się w młodego odludka i indywidualistę – Travisa Touchdowna. Chłopak kupił na aukcji internetowej katanę, która okazała się magicznym artefaktem o niesamowitych właściwościach. W pewnym pojedynku, który ma go przybliżyć do fachu zabójcy, szlachtuje Heltera Skeltera. Świadkiem tego wszystkiego jest pewna lasecnja – Sylvia Christel, która wciela naszego młodziaka do międzynarodowej agencji UAA i nadaje mu ranking 11. Jak już wspomnieliśmy – dziesięć – tyle łbów musimy ściąć naszą świetlną kataną, by stać się numerem 1.

MOCNO NIENORMALNY KLIMAT, AKCJE I POSTACIE RODEM Z NAJBARDZIEJ WYKRĘCONYCH ANIME

Jeśli chodzi o rozgrywkę, to wiadomo, dlaczego właśnie Wii dostanie tę pozycję, prawda? Wiilot symulować będzie rękojeść miecza, jego pozycja względem ziemi wpływać będzie na jeden z trzech poziomów trzymania oręża (nisko, średnio, wysoko). Czy Wam także marzy nam się gra, w której każdy ruch wiilotem zostanie dokładnie odzwierciedlony? Grasshopper Studio – producent – wraz ze swym głównym mózgiem (Goichi Suda) liczą na wielki sukces szczególnie, że podchodzą do Wii jako platformy dla szerokiej publiczności. Wiemy jednak z doświadczeń po poprzednim projekcie, że będzie bardzo trudno o komercyjne zwycięstwo. Ale brawa za odwagę.

Mocno nienormalny klimat, akcje i postacie rodem z najbardziej wykręconych anime, ponad sto wzorów koszulek dla naszego bohatera, ciekawe rozwiązanie w kwestii sterowania i samej struktury zabawy, już teraz sprawiają, że NMH jest jedną z najbardziej przez nas oczekiwanych gier, oryginalną z samego założenia. Mocno liczmy na ten tytuł, bo Suda 51 znany jest z nietuzinkowego podejścia do każdego możliwego tematu. A zwłaszcza psychopatycznych morderców. ■■





GOD OF WAR II

To nasze ostatnie spotkanie z Kratosem przed premierą gry – sprawdzamy nowy poziom!

Premiera drugiej części naszej ulubionej gry 2005 roku nastąpi już niebawem, choć europejski oddział Sony ciągle ją przekłada. Początkowo God of War II miał pojawić się w lutym, potem mówiło się o marcu, a ostatnie wieści zdają się potwierdzać, że gra spadła na nowy rok fiskalny korporacji – czyli na kwiecień. Szkoda, bo chętnie wyrżnąłbym w pień Kratosem całą antyczną Grecję już teraz. Tymczasem w moje ręce wpadła kolejna płytka z fragmentem gry – jak się wydaje całym pierwszym poziomem. To inny level, niż ten, który opisywaliśmy w wakacje minionego roku i warto mu się przyjrzeć.

„ATENA, NIE WTRĄCAJ SIĘ"

Poziom, a jak mniemam i cała gra, rozpoczyna się, gry Kratos zasiada na tronie Boga Wojny w lśniącej czerwonej zbroi. Jak pamiętamy, to łysy brodacz po pokonaniu Aresa jest panem śmierci i zniszczenia. Kratos wyraźnie czymś zniecierpliwiony wstaje z tronu, odgania siedzące mu u stóp dwie piękności, po czym podchodzi do wielkiej kadzi na środku swojej komnaty i zagląda w znajdującą się w niej ciecz, w której zaczynają pojawiać się ruchome obrazy. Obserwuje szturm oddziałów na jakieś miasto – nagle jeden z żołnierzy wychyla się w jego stronę i zdaje mu meldunek, że miasto nieźle się trzyma i chyba nie dadzą rady obrócić go w pył tak szybko, jak wielki pan i mistrz tego oczekuje. Kratos jest wściekły i z rządzą mordu wypisaną na twarzy natychmiast zamierza dopomóc swoim ludziom w rzezi miasta.

Nagle pojawia się Atena, która chce go zatrzymać. „Odpuść, Kratosie" – mówi, lecz dumny morderca strząsa jej rękę ze swego barku i nie chce słuchać rad bogini. Atena wydaje się poruszona, ale odsuwa się – Kratos podchodzi do krawędzi swojej komnaty, jak się okazuje znajdującej się gdzieś wysoko (Olimp...) i spada lotem koszącym, na łeb, na szyję wprost do miasta. W tym czasie Atena wysyła sokoła, magicznego sokoła, który ląduje na przedziwnej statui kolosa stojącej u bram portu. I ożywia go...

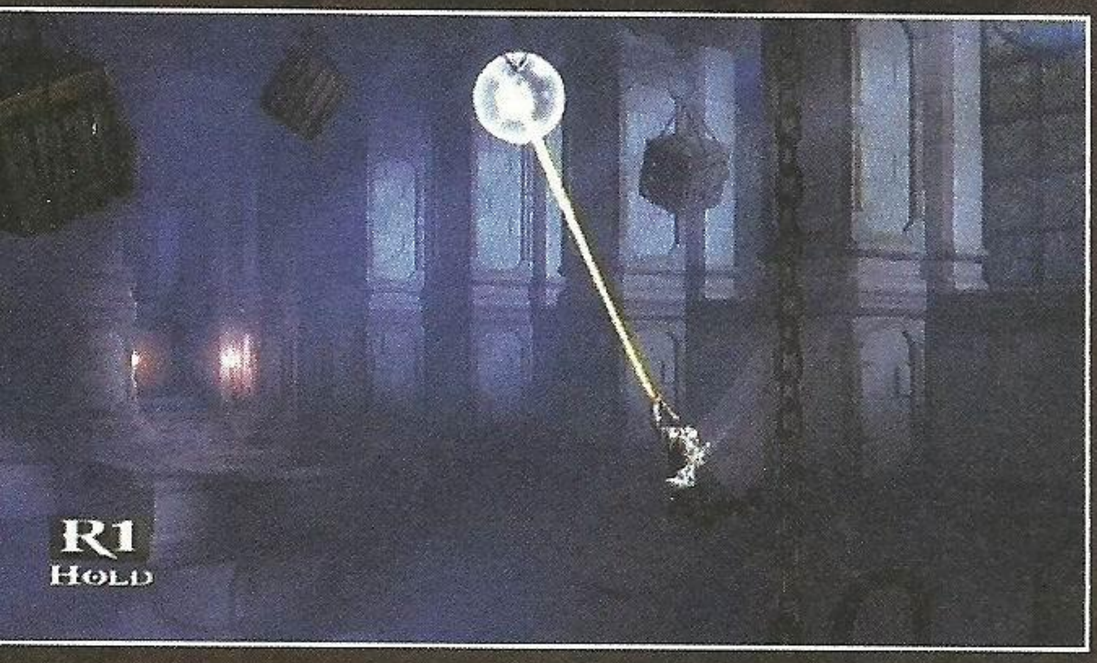
Kratos jest gigantyczny, większy niż wszelkie budowle miejskie i rozszalały rozpoczyna demolkę otoczenia. Nagle trafia w niego piorun, być może ciśnięty przez Zeusa, i zaczyna się kurczyć... aż osiąga zwykłe, ludzkie rozmiary. Znowu. „Ateno, spiskujesz przeciwko mnie?" – wyje zmieniony ponownie w człowieka nowy Bóg Wojny. Znajduje się w komnacie, zaczynają atakować go żołnierze, a przez okno zagląda ożywiony posąg, który niechybnie czyha na jego życie.

Nawiązania do greckiej mitologii są z nami od samego początku – Olimp i spotkanie z Ateną to jedna bajka, ale tajemnicza wyspa, na której ląduje półnagi, napakowany i rozszalały bohater, to niechybnie Rodos, wyspa, której strzegł właśnie monumentalny posąg, będący symbolem wolności. Kolos z Rodos był zresztą inspiracją dla Statuy Wolności witających przybyłych drogą morską do Nowego Jorku.

RZEŹ NIEWINIĄTEK

Oczywiście wcale niedługie intro jest zaproszeniem do wyrzynki, jaka trwa przez cały pierwszy poziom. Kratos, mający na podstawowym wyposażeniu Ostrza Ateny, bez problemów radzi sobie nawet z kilkunastoma nacierającymi nieprzyjaciółmi. A to, jak potrafi wysłać ich do piachu zasługuje na podziw i uznanie. Zresztą osoby, które grały w pierwszą część tego fenomenu doskonale wiedzą, o czym mówię. Lekkie i mocne uderzenia, ciosy wysyłające przeciwników do góry, a następnie wyskok i molestowanie truchła w powietrzu to tu pestka przy tym, co potrafi zrobić nieustraszony łysol, gdy rozpocznie comboidalny taniec śmierci w asyście wirujących ostrzy i rozświetlających promieni światła. Kratos potrafi capnąć bogu ducha winnego żołnierza i dosłownie rozerwać go na strzępy w bryzgającej fontannie posoki, jakby rozgniatał w palcach komara.

Jednak o ile pojedynki z pomniejszymi przeciwnikami są przyjemne i dają tak potrzebne poczucie własnej mocy, esencją jak zawsze jest walka z bossem. Kolos pojawia się aż trzy razy podczas poziomu i za każdym razem Kratos nie oszczędza mu bólu – wpychając ostrze w oko, orząc nim policzki, czy wystrzeliwując kamienie, a następnie siebie (!) ze stojącej nieopodal balisty. Oczywiście samo pastwienie się nad bossem podano w przystępnej formie – podobnie jak w pierwszej części, na ekranie pojawiają się symbole geometryczne i trzeba w odpowiednim momencie nadusić przycisk,

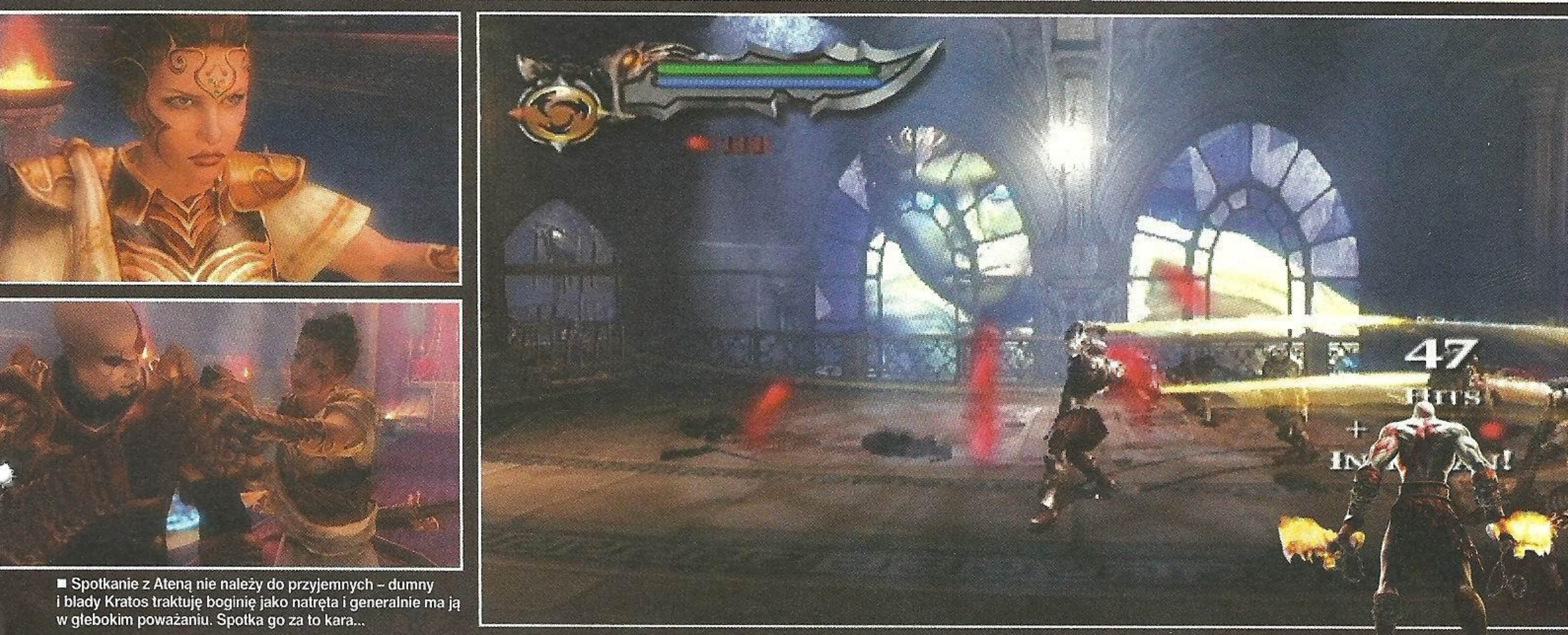


■ Jak na możliwości siedmioletniej konsoli PlayStation 2 gra wygląda po prostu rewelacyjnie. Zarówno pod względem technicznym, jak i artystycznym. No i sam Kratos to po prostu potwór w czystej postaci, nie sposób go nie polubić i z nim się nie zidentyfikować.

INFO
DEVELOPER: SONY
WYDAWCA: SONY
TERMIN: 30 MARCA
KONSOLA: PS2

■ Grzebiąc w menusach znaleźliśmy kilka przedmiotów czekających do zdobycia – jak choćby trójząb Posejdona, pozwalający oddychać pod wodą. Niestety, większość z nich pozostanie ukryta aż do momenu premiery tej wyczekiwanej gry.

■ Spotkanie z Ateną nie należy do przyjemnych – dumny i blady Kratos traktuję boginię jako natręta i generalnie ma ją w głębokim poważaniu. Spotka go za to kara...



by z uśmiechem na ustach obserwować wielkie dzieło sadysty, który poświęcił życie (i to nie tylko swoje) dla zadawania bólu i cierpienia.

Na tym poziomie rozwiązałem także prostą zagadkę z przesuwanymi skalnymi blokami, popływałem w akweduktach, a także pohuśtałem się na lince skacząc nad przepaścią. A po pokonaniu kolosa skończyło się...

KLEJNOT W KORONIE

Już dawno doszliśmy do wniosku, że pod względem technicznym i artystycznym pierwsza część God of War była absolutnie poza zasięgiem dla kogokolwiek piszącego gry na PlayStation 2. Tak, wliczając nawet japońskich mistrzów kodu. Od czasu wydania tamtej gry niewiele się zmieniło, dalej jest to prawdziwy wyznacznik jakości i pomnik kodowania na PS2 . GoW2 wygląda równie doskonale, a miejscami nawet tę poprzeczkę podnosi. To bezsprzecznie jedna z najlepiej wyglądających gier na PS2, jeśli nie najlepsza. Oczywiście w czasach next-genów czających się tuż za rogiem dla wielu może okazać się to marną pociechą, ale zapewniam, że odpalony w trybie widescreen, przez komponentowe kable (a więc z progressive scanem) na HDTV prezentował się rewelacyjnie. Nawet pomimo rozdzielczości „tylko" 480p. Tu już nie chodzi o przewalanie na ekranie milionów poligonów i wyrywanie tego nieznanego do tej pory jednego procenta mocy PS2, ale o sztuczki, triki i ogólne wrażenie artystyczne. W jednej z komnat widać snopy niebieskiego światła przechodzące przez okna; przypatrzcie im się przez kilka sekund, a zobaczycie poruszające się drobinki kurzu. Tekstury są ostre jak żyleta, architektura – rewelacyjna, o aliasingu nie ma po prostu mowy, a całość pracuje naturalnie w sześćdziesięciu klatkach na sekundę. Majstersztyk. Do tego pompatyczna muzyka, przywodząca na myśl grecką tragedię, szczęk oręża i jęki mordowanych, rozrywanych na sztuki ludków. Bądź

PIERWSZY GOD OF WAR BYŁ ABSOLUTNIE POZA ZASIĘGIEM DLA KOGOKOLWIEK PISZĄCEGO GRY NA PS2. TAK, WLICZAJĄC NAWET JAPOŃSKICH MISTRZÓW KODU... ALE DWÓJKA MIEJSCAMI JEST NAWET ŁADNIEJSZA!

ryk zranionego kolosa, któremu Kratos – znęcając się z podłym uśmiechem – wbił się przed sekundą mieczem w policzek i postanowił przejechać kilka metrów w dół trzymając się rękojeści... Ufff...

Po raz kolejny niesamowicie napaliliśmy się na sequel przygód Kratosa, który – sądząc po dwóch testowanych przez nas poziomach – raczej na pewno nie zawiedzie. Cory Barlog, producent gry, określa jej długość na piętnaście godzin, co także stanowi dobry znak. Osobiście chciałbym, żeby każdy poziom to była jedna wielka walka z kolejnym bossem, przetykana pomniejszymi potyczkami i delikatną eksploracją z zagadkami. Czyli – dokładnie tak, jak na tym levelu, z kolosem z Rodos.

Ukończony God of War II zajmie dwie płyty DVD. Będzie kupa bonusów, dodatkowych strojów czy umiejętności do zdobycia, swoiste time-triale, kilka poziomów trudności... No dosłownie wszystko, o czym moglibyśmy zamarzyć. Co sprowadza nas do faktu, iż zgrzytając zębami czekam dalej na tę przeklętą płytkę z napisem „Review Code". A ze mną, cholera, cała ekipa N+. ■■ **Gulash**

PEGAZ?!

Znajdujący się na naszej płytce film "Droga do E3", opowiadający o stresie ekipy szykującej demo na wystawę, pokazał kolejny fragment z Pegazem w roli głównej. Podczas filmu producent gry, Cory Barlog, sprawdza mechanizmy lotu i trochę kręci nosem. Zauważcie, że do tej pory nie pokazano screenów z fragmentami lotu Kratosa... Co może sugerować, że wyjdzie z tego coś fajnego, co gracze mają odkryć sami, albo jest to po prostu najsłabszy element, którego wszyscy się wstydzą. Jak będzie?

szpiegrownia

Witajcie po długiej nieobecności spowodowanej – no czym, szpiegowaniem. Prześlizgnąłem się przez szyby wentylacyjne kilku firm i podsłuchałem o czym dyskutują tu i ówdzie wielcy tego biznesu. – *szpieg*

SANTA PSP

Podczas wizyty w Santa Monica, w studiach Sony, gdzie właśnie zakończyły się prace nad God of War II zauważyłem stojące na wielu biurkach devkity do PSP. Ja tam nie wiem i się nie znam, ale sporo wskazuje na to, że Kratos niebawem nawiedzi przenośną platformę Sony.

SLY? JASNE, ALE...

Ekipa Sucker Punch, która opracowała dla Sony dwie znakomite części Sly Coopera przygotowuje... a nie, bo wcale nie kolejną odsłonę przygód szopa. Pracują nad zupełnie nową, ekskluzywną grą na PS3. Jaką? Nie mogę powiedzieć, bo musiałbym wszystkich pozabijać.

MARTWI POWRÓCĄ

Wprawdzie Capcom jest zachwycone wynikiem sprzedaży Dead Rising na Xboksie 360, ale nie na tyle, by nie myśleć o sequelu zarówno na PS3, jak i na Xboxa 360. Krążą plotki, że Bill sięgnął do przepastnej kieszeni i wyłuskał z niej parę milionów dolarów, by skośnoocy bracia jeszcze raz przemyśleli ekskluzywność tej serii dla Xboxa.

PLAYSTATION NATION

Już każdy z trzech producentów konsol ma w ofercie swojego internetowego sklepu starocie i klasyki. Nintendo na razie broni się przed zupełnie nowymi grami, Microsoft sprzedaje je od dłuższego czasu – Sony również zamierza dostarczać więcej i więcej małych, ściąganych pozycji. Z tym, że Sony chce, by te gry robili czołowi światowy wydawcy i developerzy. Podobno Capcom jest mocno zainteresowany tematem tanich, bezpiecznych pozycji i szykuje ich sporo w tym roku. Być może remake Street Fightera II, z grafiką podciągniętą do dzisiejszych standardów.

EKSKLUZYWY? 2008...

Baza posiadaczy PlayStation 3 w Japonii i USA nie rośnie na razie w zastraszającym tempie, stąd możecie się spodziewać, że kilka gier mających ukazać się w tym roku zostanie przesuniętych na 2008, albo pojawi się również na Xboksie 360. Po prostu nie ma w tej chwili aż tylu posiadaczy tej konsoli, aby opłacało się wydawać tylko na PS3, a Sony pieniędzy na exclusive'y chwilowo nie rozdaje.

OTO I ON – **PRAPRZODEK WSZYSTKICH ZNANYCH Z GIER AKCJI ZE ZWOLNIENIEM CZASU** I SKAKANIEM W RÓŻNYCH KIERUNKACH PODCZAS STRZELANIA Z DWÓCH GIWER NARAZ, **WZÓR DLA MAXA PAYNE'A I KAŻDEGO NASTĘPNEGO MADAFAKI W GRACH.** KTÓRY POTRAFIŁ WYCZYNIAĆ CUDA Z BRONIĄ. **TEQUILA.**

John Woo Presents STRANGLEHOLD

„Dzieci triady" będą ginąć setkami

INFO
DEVELOPER: MIDWAY
WYDAWCA: MIDWAY
TERMIN: KWIECIEŃ
KONSOLA: PS3, XBOX 360

Ucisk – tak między innymi można tłumaczyć tytuł opisywanej gry. Ale nie tylko dlatego, że uciskać cały czas będziemy spusty kolejnych giwer. Jest bowiem i fabuła! Jako zdesperowany policjant stawimy czoła niebezpiecznej grupie przestępczej, która ma swoim koncie uprowadzenie niewinnych (na pierwszy rzut oka?) osób, wymuszenia i mnóstwo innych nielegalnych akcji, w których specjalizują się mafie. Jak głosi jedno z haseł reklamowych – dobry glina musi stanąć ponad prawem, by zrobić to, co jest słuszne... Dylematy moralne w zwykłej na pierwszy rzut oka sieczce? I owszem, bowiem kino akcji z Hong Kongu nie jest tak prymitywne, jak amerykańskie, a główni bohaterowie, choć straszni wymiatacze, mają uczucia i myślą. Czego przykładem jest np. „Infiltracja", amerykański remake filmu „Infernal Affairs: Piekielna gra". I „Hard Boiled", film Johna Woo sprzed 15 lat, w którym po raz pierwszy pojawił się Tequila – chiński Brudny Harry.

Jak będzie wyglądała przykładowa akcja w grze? Pierwsze, co widzimy, to melina przestępców – powiedzmy, że dwupoziomowe pomieszczenie, ze schodami, poręczami, stolikami, kolumnami. Kamera krąży po okolicy, wnętrze zapełnia się zakapiorami uzbrojonymi w pistolety i przedmioty do walki w zwarciu (bejsbol model łamigłówka, nóż, gaśnica). Wtem naszym oczom ukazuje się znany i lubiany aktor przeniesiony do świata gry – Chow Yun Fat. Robi lekko zniesmaczoną minę, rzuca pod nosem jakieś hasło typu „No to jedziemy", wyciąga swój... Ekhem... sprzęt i zaczyna się ostra jazda. Cała filozofia – wpadnij, zrób porządek, obejrzyj scenkę, wpadnij, zrób porządek... I niby co w tym takiego rewelacyjnego – zapytacie. Robienie porządku.

Kolejna produkcja, kolejny raz do akcji zaprzęgnięty zostaje silnik Unreal Engine 3. Technologia stale jest udoskonalana i dopasowywana do konkretnych celów. Tutaj cała para idzie w zniszczalne otoczenie i efekty towarzyszące zabawie. Bo przecież geny Johna Woo pozwalają Tequili zwolnić czas, przyjrzeć się latającym kulom i uniknąć trafienia. Dzięki temu gra nabiera mega-efektownej prezencji. W najostrzejszych akcjach wystarczy nacisnąć „w prawo" na krzyżaku, a dźwięk i obraz ulega zniekształceniu, a nasza postać ruszając się znacznie szybciej, niż przeciwnicy, może odwalać takie manewry, że miło jest chociaż na to popatrzeć. Skoki ze strzelaniem z pistoletów także odziedziczone są po filmowym pierwowzorze. Podobnie jak absolutnie świetne otoczenia, które

KOLEJNA PRODUKCJA, KOLEJNY RAZ DO AKCJI ZAPRZĘGNIĘTY ZOSTAJE SILNIK UNREAL ENGINE 3

można zdemolować. Nie tylko tynk ze ściany, ale i wszelkie przedmioty zalegające na planszach obrócimy w pył. Dziury po kulach, odłamane kawałki konstrukcji, zawalone rusztowania – wszystko to wina braku celności.

Graficznie jest bardzo w porządku. Szczególnie podoba się nam postać głównego bohatera, bo źli goście wyglądają nieco mniej okazale. Animacja na razie ma jeszcze problemy, ale wierzymy, że znikną one do czasu premiery. „Honkongska" strzelanka na dwie spluwy? Jasne, że czekamy! ■■

CO NOWEGO U CAPCOM?

Shinjuku Wolf i inne nowe projekty mistrzów

Pod koniec 2006 roku Capcom, jak każda firma, której akcje znajdują się na giełdzie (w tym przypadku naturalnie tokijskiej), przygotował raport dla inwestorów, z którego jasno wynika, że firma zamierza wydać w 2007 roku aż 77 gier. Tak olbrzymia, żeby nie powiedzieć gigantyczna liczba nie powinna nikogo dziwić, zważywszy na fakt, iż zarówno Sony, jak Microsoft i Nintendo sprzedają retrogry w swoich sklepach internetowych – stąd można spodziewać się, że przeważającą większość tych gier stanowić będą klasyki na Wirtualną Konsolę Wii, czy maluchy dla Xbox Live! Arcade lub PS Store.

W raporcie wymienione jest sześć gier na Xboxa 360 (tylko? a może aż?) – Lost Planet ukazał się w styczniu, więc jedna odpada. Pozostałe pięć pozostaje w sferze domysłów, choć jeśli czytaliście raport szpiega, wiadomo że powstaje już Dead Rising 2. Co ciekawe, europejskie plany wydawnicze firmy zdradzają w tej chwili już tylko jedną grę i to bez terminu premiery – chodzi oczywiście o Devil May Cry 4 na PlayStation 3. W każdym razie wiemy, że dłubią i to sporo, ale jak to zwykle bywa, odmawiają konkretów. Co oczywiście budzi ciekawość...

Jedną z gier zapowiadanych na 2007 rok będzie na pewno Shinjuku Wolf szykowany jeszcze na PlayStation 2. Zgodnie z tytułem gry, akcja przeniesie nas do odtworzonej z pieczołowitością dzielnicy Tokio – Shinjuku, gdzie spotkamy się z 35-letnim detektywem o imieniu Eiji Mikami (ciekawe, na czyją cześć bohater gry będzie nosił takie nazwisko?). Jego przydomkiem jest właśnie „samotny wilk" – detektyw lubi pracować sam. A sam fakt, że jest policjantem (w przeciwieństwie choćby do bohatera Yakuzy) powoduje, iż gracze zmuszeni będą do postępowania według pewnych zasad. Shinjuku Wolf obiecuje otwarty świat, sporo walki, możliwość prowadzenia dialogów z przechodniami, a także przesłuchania świadków i podejrzanych na posterunku policji. Gra ukaże się w Japonii wczesną wiosną i niemal na pewno zostanie przetłumaczona na język angielski – PlayStation 2 ma w dalszym ciągu najwięcej użytkowników na świecie. ■■

■ **Shinjuku Wolf (oryg. Shinjuku No Ookami) zapowiada się niezwykle smakowicie!**

BLADESTORM
A HUNDRED YEARS' WAR
Ile trwała Wojna Stuletnia?

Wbrew pozorom wcale nie sto lat! Nazwano ją tak, żeby nie mówić o niej: Wojna Stuszesnastoletnia. Ale i tak najlepsze w niej jest to, że ona oficjalnie nigdy się nie skończyła, gdyż nie podpisano traktatu pokojowego. Jakieś wątpliwości, dlaczego Francuzi i Anglicy nie pałają do siebie zbytnią sympatią? Pogodzą ich Japończycy... Koei z powodu wyświechtania tematu Dynasty Warriors i Samurai Warriors bierze na warsztat rycerstwo ze Starego Kontynentu! Jak tak dalej pójdzie to może jednak zobaczymy w japońskiej grze Zawiszę Czarnego. Co na to europejscy developerzy, Ubi, Codies, ktokolwiek? Nikt nie podniesie rękawicy?

Czymże jest BladeStorm? Jak nietrudno się domyślić – padło na Europę i największy oraz najdłuższy konflikt w historii, jaki nawiedził Stary Kontynent. Walki między Francją a Anglią miały wiele podłoży – społeczne, ekonomiczne, feudalne. W te wydarzenia wplecione zostają losy dziesięciu bohaterów, których historie z chęcią poznamy bliżej. Liczmy jednak, że będą się one trzymać rzeczywistości raczej więcej, niż mniej. Najbardziej znani z nich, to panna Joanna D'Arc i Edward zwany Czarnym Księciem.

Gra ma być strategią, w której wydawać będziemy polecenia naszym oddziałom, a one już we własnym zakresie ocenią warunki ataku oraz szansę na powodzenie i podejmą odpowiednie akcje. Dziwnie to brzmi, ale tak właśnie widzą to twórcy, którzy do tej pory zaprezentowali niewiele z samej gry. Nie obyło się jednak bez rewelacyjnych, wyreżyserowanych renderów, w których niektóre ujęcia wprawiają w zachwyt. Najazd na siebie dwóch zamaskowanych rycerzy i moment, w którym miecz jednego z nich kruszy broń drugiego i dosięga hełmu wgniatając go potężnie naprawdę sprawił, że szczęk szukaliśmy w biurze pod nami. Sama gra prezentuje się nawet ładnie. Należy przymknąć oczy na sporą powtarzalność jednostek i raczej biedne otoczenie, a uwagę zwrócić na świetne animacje i ogromną liczbę wojowników przelewających się przez ekran (w gotowej grze ma być ich ponad 1000 jednocześnie!). Cieszy przy tym spore zróżnicowanie oddziałów – konnica, łucznicy, mięso armatnie, zakuci w zbroje halabardziści.

Żeby gra odniosła sukces poza swą ojczyzną (i nie chodzi bynajmniej o Europę), musi spełnić kilka warunków. Czy coś z nami jest nie tak, że chcielibyśmy zobaczyć krew? Bronić strategicznych miejsc, atakować twierdze i odnosić druzgoczące zwycięstwa jak również nieraz zakląć w duchu, że to niemożliwe? Kessen był taki, jego młodszy brat powinien spełnić nasze oczekiwania. Ciekawi jesteśmy historycznego tła, ponieważ materiały prezentujące BladeStorm pełne były typowo japońskich elementów: pompatycznej muzyki, dramaturgii i emocji. ■■

NEWSFLASH
CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

RARE NA XBLA
Weteran tej zasłużonej dla branży firmy – Nick Burton – powiedział ostatnio w wywiadzie, że jego ekipa pracuje nad nową grą na Xboxa 360. I tu niespodzianka – gra jest przygotowywana na potrzeby usługi Live! Arcade. Ciekawe, czy wykorzysta zwiększenie dopuszczalnej wielkość takich aplikacji, która zostało niedawno podwyższona i wynosi teraz 250MB. Gra przygotowywana przez Rare ma stanowić esencję klimatów ich najlepszych produkcji. Zabrali się panowie do pracy zaraz po Viva Pinata.

TRYBY WYKONAM. TANIO
Jeśli natkniecie się na takie ogłoszenie w jakiejś branżowej prasie – to będzie o Epic. Ostatnio panowie przyznali, że ich dzieło – Gears of War kosztowało niecałe 10 milionów dolarów. I już wszyscy się cieszyliśmy, że jednak tworzenie gier na next-geny może być łatwe, tanie i przyjemne, a tu niespodzianka – panowie z Epic zastrzegli, że owszem, będzie łatwo, tanio i przyjemnie, ale tylko pod warunkiem kupienia ich silnika – Unreal Engine 3. Który, tak swoją drogą, jest podobno bardzo drogi. Największą ambicją twórców UE3 jest zdobycie uznania w Japonii; pierwszy szlaki przetarł Capcom, może i reszta się przekona. I chyba tylko te 20 milionów wydane na developing Lost Planet może ostudzić potencjalnych nabywców...

UE3 – DEVIL MAY CRY 4

WYNIKI Z JAPONII
Jak donosi Media Create – PS3 w ostatnim tygodniu stycznia sprzedało się w ilości 20 tys. egzemplarzy. PS2 to 21 tys., a Wii – 80 tysięcy sztuk. Wyniki X360 – około 7 tysięcy sprzedanych konsol nie napawa optymizmem. Ogólne wyniki sprzedaży PS3 i Wii od premiery to odpowiednio 614 tys. i 1,4 miliona jednostek. Wyniki są ciekawe, ale jednak nie do końca miarodajne. Nie należy pod żadnym pozorem wyciągać wniosków – Wii jest tanie, świeże, cieszy i intryguje. PS3, co podkreślają sami przedstawiciele Sony, nie ma nawet zamiaru konkurować z Wii, ponieważ skierowana jest do zupełnie innego odbiorcy.

BLUE DRAGON DS?
Pojawiła się ostatnio niepotwierdzona informacja, jakoby na DSie miał zagościć najgłośniejszy chyba w Japonii tytuł z X360 – Blue Dragon. Podchodzimy do tego z odpowiednią rezerwą, ale coś może być na rzeczy. W końcu DualScreen dostaje takie zapowiedzi i pozycje, że aż zazdrość bierze posiadaczy jakiegokolwiek innego sprzętu do grania, żeby wspomnieć tylko o Dragon Quest IX...

BLUE DRAGON – X360

CHARTSY
TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	Grand Theft Auto: San Andreas	PS2	Capcom
2	Dragon Quest Monsters Joker	NDS	Square Enix
3	Sangokushi Taisen DS	NDS	Sega
4	Picross DS	NDS	Nintendo
5	Hotel Dusk: Room 215	NDS	Nintendo
6	Wii Sports	Wii	Nintendo
7	Kaitou Wario the Seven	NDS	Nintendo
8	Wii Play	Wii	Nintendo
9	Pachinko Winter Sonata	PS2	Hackberry
10	Brain Training	NDS	Nintendo

▶ W tydzień od od japońskiej premiery sprzedano 227 tysięcy egzemplarzy Grand Theft Auto: San Andreas. To całkiem niezły wynik – gra spokojnie dobije do pół miliona. Czyżby nasi skośnoocy bracia coraz chętniej sięgali po zachodnie produkcje?

USA

1	Gears of War	X360	Microsoft
2	Madden NFL 07	PS2	Nintendo
3	Guitar Hero 2	PS2	Activision
4	The Legend of Zelda: Twilight Princess	GCN	Nintendo
5	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Wii	Nintendo
6	WWE Smackdown vs. Raw 2007	PS2	THQ
7	New Super Mario Bros	NDS	Nintendo
8	Call of Duty 3	X360	Activision
9	Yoshi's Island 2	NDS	Nintendo
10	Call of Duty 3	PS2	Activision

▶ Ameryka podbita przez X360 i Gearsy, które w dalszym ciągu sprzedają się jak świeże bułeczki. I słusznie – to bez dwóch zdań najbardziej efektowna gra nowej generacji na wszystkie platformy. A na drugim miejscu, jak zwykle, Madden – szał Super Bowl robi swoje.

UK

1	Lost Planet: Extreme Condition	X360	Capcom
2	FIFA 07	Multi	EA
3	Pro Evolution Soccer 6	Multi	Konami
4	Wii Play	Wii	Nintendo
5	WOW: The Burning Crusade	PC	Blizzard
6	Wario Ware: Smooth Moves	Wii	Nintendo
7	World Snooker Championship	PS2	Codemasters
8	Need for Speed Carbon	Multi	EA
9	Disney/Pixar Cars	Multi	Disney
10	Call of Duty 3	Multi	Activision

▶ Lost Planet słusznie zdominował angielskie chartsy w styczniu – wszyscy posiadacze Xboxa 360 powinni kupić tę grę, bo inaczej Capcom przestanie w ogóle produkować pozycje dla tej konsoli. A poza tym to naprawdę kawał świetnego softu.

POLSKA

1	Final Fantasy XII (preorder)	PS2	Square Enix
2	Resident Evil 4	PS2	Capcom
3	Need For Speed Most Wanted (platinium)	PS2	Electronic Arts
4	BLACK (platinium)	PS2	Electronic Arts
5	Tekken 5 + Tekken 1/2/3 (platinium)	PS2	Sony
6	FIFA 06 (platinium)	PS2	Electronic Arts
7	Prince of Persia Trilogy	PS2	Ubisoft
8	Okami	PS2	Capcom
9	Final Fantasy III	NDS	Square Enix
10	Wii Play	Wii	Nintendo

▶ Zamówienia przedpremierowe na Final Fantasy XII są olbrzymie – tak samo, jak oczekiwania wszystkich fanów serii. No i nie ma wątpliwości, że ta gra będzie sprzedawać się znakomicie przez kolejny rok, albo nawet i dwa. A potem w platynie.

Doktor Boll i przyjaciele

Komiksy? To już śpiewka przeszłości. Hollywood chce robić filmy na podstawie gier video w ilościach hurtowych!

Podsumowaliśmy wszelkie możliwe informacje o nadchodzących filmach na podstawie gier i wyszła z tego lektura pokaźnych rozmiarów. Nie przedłużając – zapraszamy!

2007

■ In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale

■ Status: gotowy, premiera – czerwiec

Film na podstawie Diablo-podobnej gry, znanej być może tym z Was, którzy czasami mają kontakt z pecetami. Zagadką pozostaje dla nas jak Uwe Bollowi udało się zebrać taką fajną ekipę do tego filmu; posłuchajcie tylko: Jason Statham (między innymi: „Revolver", oba „Transportery", „Włoska robota", „Przekręt"), Ray Liotta (m.in. „Revolver", „Hannibal", „Chłopaki z ferajny"), Ron Perlman (m.in „Hellboy", „Blade II", „Imię Róży"), Kristianna Loken („Terminator 3") i John Rhys-Davies (a choćby Gimli z Władcy Pierścieni i niezapomniany Sallah z Indiany Jones'a), czy nawet dorabiający sobie ostatnio we wszystkim, co podleci Burt Reynolds... Nieźle, co? Niestety, reżyserował sam Uwe, więc ciężko przypuszczać, że cokolwiek dobrego z tego wyjdzie... No ale może ten film będzie przełomem i Boll zasłuży sobie na nasz szacunek? Wielce wątpliwe, ale jakaś tam szansa jest.

■ BloodRayne 2: Deliverance

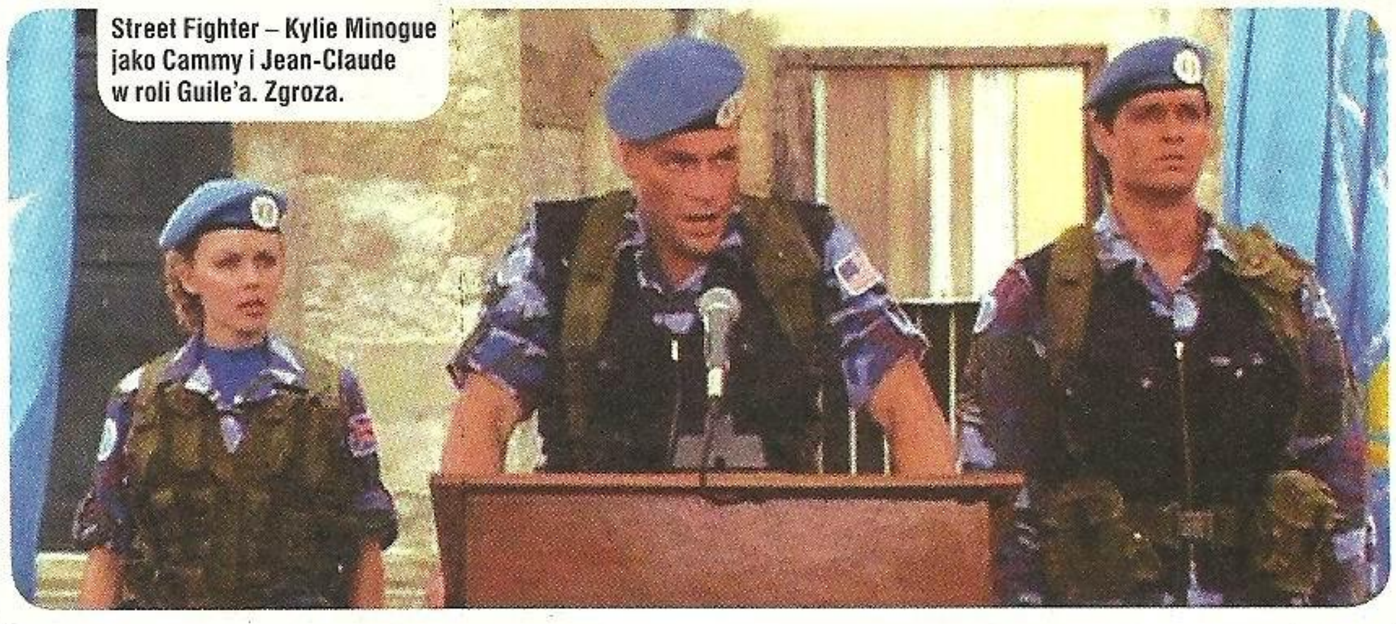
■ Status: prawie gotowy, premiera – maj

Pierwszy film z Krwawą Rayne'ą był słabiutki, jaki będzie drugi? Obawiamy się najgorszego – wyobraźcie sobie, że w Deliverance pogromczyni wampirów trafia na Dziki Zachód, gdzie spotyka wampirzą wersję Billy'ego Kida! No sorki... wyobrażacie sobie bardziej kretyńską fabułę? W roli głównej zobaczymy Natassie Malthe (Ayane w filmie „Dead or Alive", grała także w „Elektrze"), a Billy'ego Kida wcieli się Zack Ward („Resident Evil: Apokalipsa", nadchodzący „Postal" i „Transformers"). Reżyserem jest oczywiście Uwe Boll, a scenariusz naskrobali jacyś kompletni debiutanci.

■ Resident Evil: Extinction

■ Status: prawie gotowy, premiera – wrzesień/październik

Z filmowego Residenta powoli robi się niezła seria. Wprawdzie do liczby odsłon gier spod znaku „zombiaka z parasolem" jeszcze paru sztuk brakuje, ale wygląda na to, że twórcy serii bardzo chcą nadrobić te zaległości. W trzeciej części znowu zobaczymy Millę Jovovich w roli Alice, tym razem wraz z ocalałymi z Raccoon City wyruszy szukać zemsty na Umbrella Corporation i przemierzy niezły szmat drogi – z pustynnej Nevady aż na zaśnieżoną Alaskę. Ze znanych nazwisk w obsadzie znalazł się Oded Fehr jako Carlos Olivera (obie części „Mumii", „RE: Apokalipsa") oraz gwiazda R'n'B Ashanti. Reżyserem jest Russell Mulcahy („Nieśmiertelny", „Nieśmiertelny II", kilka epizodów „Opowieści z krypty"), a scenariusz napisał znany nam już świetnie Paul W.S. Anderson. Premiery filmu spodziewamy się we wrześniu/październiku.



Street Fighter – Kylie Minogue jako Cammy i Jean-Claude w roli Guile'a. Zgroza.

■ Postal
■ Status: prawie gotowy

Swego czasu Postal wzbudzał naprawdę duże emocje, porównywalne z tymi, jakie teraz otaczają Super Columbine Massacre RPG. W N+ nikt się Postalem nie czuł urażony, bo gra była na peceta, to raz. Dwa – była głupia i bardzo przeciętna, i trzy – masakrowanie maleńkich postaci na ekranie, jakoś nie sprawiło, żebyśmy chcieli to robić w „realu". Film na podstawie gry, w której pewien listonosz zapragnął nagle zabić każdego, kogo napotka i zniszczyć wszystko co da się zniszczyć wyreżyserował i wyprodukował, o zgrozo, Uwe Boll. Obecnie film znajduje się w fazie postprodukcji, a wystąpią w nim takie „gwiazdy" jak Zack Ward, Dave Foley i Chris Coppola (zdecydowanie niespokrewniony z TYMI Coppolami). Postal ma być obrazoburczy i prowokacyjny, jedną z postaci będzie nawet sam Osama bin Laden... Normalnie strach się bać.

2007-2008

■ Alice
■ Status: coś się dzieje

Na początku tego tysiąclecia na PCtach pojawiła się gra American McGee's Alice – wykręcona na maksa wizja przygód Alicji w krainie czarów według Americana McGee's. Jakiś czas później prawa do filmu przejęło Universal Pictures i pojawiły się pierwsze informacje: reżyserem ma być Marcus Nispel, znany bardziej z teledysków niż fajnych filmów (choć pracował też jako drugi reżyser przy filmie „Skarb narodów", a scenarzystami jego dwaj krajanie – czyli Niemcy – Jon i Erich Hoeber. Największe „nazwisko" ma prawdopodobna odtwórczyni roli Alice – Sarah Michelle Gellar, czyli Buffy z serialu „Buffy postrach wampirów". Premiera teoretycznie ma się odbyć jeszcze w tym roku, ale na razie nie słychać, żeby toczyły się nad nim jakieś dalsze prace. Jaki będzie ten film, o ile w ogóle powstanie? Psychodeliczny horror gotycki, chyba ładnie go podsumowuje. Premiera zapowiedziana jest na ten rok, ale radzimy traktować ją ze sporym przymrużeniem oka, bo zdjęcia się nawet nie zaczęły, a obsada składająca się z samej tylko Gellar to jednak za mało na film.

■ Mortal Kombat: Devastation
■ Status: coś się dzieje

Czy Christopher Lambert jako Lord Rayden powróci na ekrany kin? Jest to możliwe, choć póki co oficjalnie nie potwierdzone. Ostatnie wieści na temat filmu głoszą, że scenariusz jest pisany od nowa, producentem filmu ponownie będzie Lawrence Kasanoff (pełnił tą rolę przy obu poprzednich ekranizacjach Mortala), w roli Scorpiona wystąpi Chris Casamassa, który grał tą samą rolę w pierwszym fimie, a reżyserem ma być niejaki mink. Tak, z małej litery. No i tu pojawia się problem, bo jego dotychczasowy dorobek jest słaby – koszarny „Full Clip" z Bustą Rhymesem, Xzibitem i Wyclef Jeanem oraz żałosne „W stronę słońca" ze Stevenem Seagalem, którego ostatnie filmy plasują się zdecydowanie poniżej krytyki. Zobaczymy co z tego wyjdzie, ale raczej nie w tym roku – skoro scenariusz powstaje od nowa, to bardziej prawdopodobna jest premiera w roku przyszłym lub nawet 2009.

■ Spy Hunter: Nowhere to Run
■ Status: coś się dzieje

O tym filmie mówi się już od paru długich lat, miał wejść na ekrany równocześnie z remakiem gry, który ukazał się rok temu, ale jakoś nie wyszło. Niby pierwszoplanowa rola jest już obsadzona (Dwayne 'The Rock' Johnson – „Scorpion King", „Z podniesionym czołem", „Witamy w dżungli"), scenariusz pisało kilku znanych koleżków (Zak Penn od „X-Men: Ostatni bastion", Michael Brandt i Derek Haas – „Za szybcy, za wściekli", Mark Swift i Damian Shannon – „Freddy vs. Jason"), ale nadal nie ma reżysera, którym (podobno) ma być ktoś znany w branży. Czyżby Paul W.S. Anderson, hehe? A o co chodzi? Wiadomo, o sensację, w której główną rolę ma grać samochód, jakiego Alecowi Deckerowi pozazdrościłby nawet James Bond, czyli zmieniający się na życzenie w motorówkę lub motocykl G-6155. Tak czy inaczej tegoroczna premiera filmu jest tylko marzeniem, bo skoro nie ma reżysera, to nie ma też kręcenia.

2008-2009

■ Castlevania
■ Status: coś się dzieje

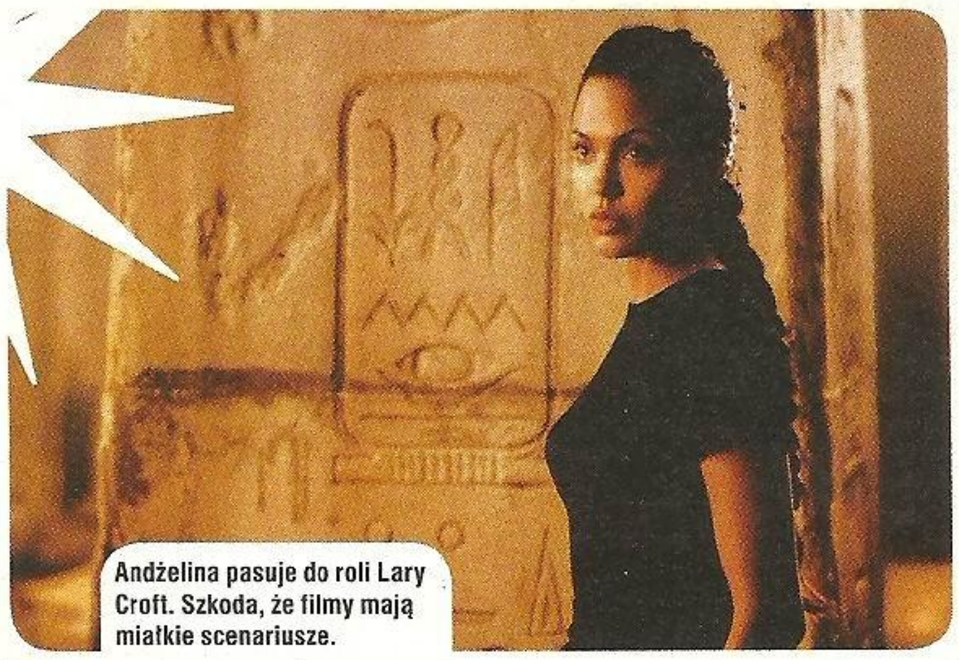
Znany z kilku naprawdę nienajgorszych filmów akcji (między innymi „Mortal Kombat", „Horyzont zdarzeń", „Resident Evil", „AVP: Alien vs. Predator") Paul W.S. Anderson ostro bierze się za filmową wersję Castlevanii w potrójnej zresztą roli – jako reżyser, scenarzysta i producent. Podobno budżet jest właśnie dopinany i pod koniec roku ekipa pojedzie do Transylwanii kręcić zdjęcia w rodzinnych stronach Drakuli, a raczej Włada Palownika, jego historycznego pierwowzoru. Niewiele więcej wiadomo, oprócz tego, że Paul jest zachwycony pierwotną, epicką dzikością transylwańskich krajobrazów, a film prawdopodobnie gatunkowo będzie bardziej filmem akcji niż horrorem (pewnie coś jak „Van Helsing"). Trzymamy kciuki, Paul.

■ Clock Tower
■ Status: coś się dzieje

Kolejny horror, za który naprawdę trzymamy kciuki, jeżeli tylko reżyser będzie trzymał się pierwowzoru i główną bohaterkę

Paul W.S. Anderson ostro bierze się za filmową wersję Castlevanii w potrójnej zresztą roli – jako reżyser, scenarzysta i producent.

BloodRayne – najambitniejsze (na razie) „dzieło" doktora Bolla.



Andżelina pasuje do roli Lary Croft. Szkoda, że filmy mają miałkie scenariusze.

Plotki!

■ Area 51

Kilka lat temu prawa do filmu na podstawie gry nabyło od Midwaya studio Paramount Pictures. Swego czasu w prace nad ekranizacją zamieszana była producentka Christine Forsyth-Peters („Jak stracić chłopka w 10 dni"), ale nic z tego nie wynikło. Być może ożywczym podmuchem powietrza dla tego projektu będzie premiera gry BlackSite: Area 51.. O czym miałby być ten film? No jak to, o obcych wypełzających z sekretnej bazy, znanej jako Area 51 właśnie. Nie bez powodu David Duchowny aka Fox Mulder podkładał głos głównemu bohaterowi gry – Ethanowi Cole.

■ Crazy Taxi

Pamiętacie Crazy Taxi? W 2001 roku prawa do ekranizacji zdobył sam Richard Donner („16 przecznic", „Zabójcza broń 4"), ale coś było z nimi nie tak i prawa przeszły na Mindfire Entertainment Marka A. Altmana (tego od „Fear Effect"), który powiedział, że chce zrobić lekką komedię z wyścigami i kraksami w stylu „Szybkich i wściekłych" zmiksowaną z klimatem serialu „Taxicab Confession" oraz „Wyścigu szczurów". Na razie nic o tym filmie nie słychać.

■ Darkwatch: Curse of the West

Duet producencki Glen Morgan oraz James Wong („The One" z Jetem Li, trzy części „Oszukać przeznaczenie") mieli podobno ochotę zająć się nakręceniem filmu na podstawie przejść Jericho Crossa z wampirami, ale od premiery gry minęło już ponad półtora roku i nie było ona specjalnie wielkim hitem, więc chyba nic z tego nie wyjdzie.

■ Death Jr.

Groteskowe postacie z gry Death Jr., czyli syn śmierci wraz z przyjaciółmi, między innymi dwugłowym homunculusem i Stigmarthą, której stygmaty krwawią, gdy się zdenerwuje, to materiał na film, który powinien zrobić nasz ulubiony Tim Burton („Miasteczko Halloween", „Jeździec bez głowy", „Edward Nożycoręki"), ale zapewne nic o tej grze nie słyszał. Niestety. Z projektem podobno powiązany jest niejaki Lawrence Gutman, zaś prawa do filmu ma ekipa Circle of Confusion, która ma współprodukować film na podstawie gry The Suffering.

■ Deus Ex

W 2003 roku podobno nawet toczyły się jakieś pracę nad ekranizacją Deus Ex przez Columbia Pictures, a w sprawę była zamieszana Laura Ziskin (producentka wszystkich przeszłych i nadchodzących Spidermanów). I choć Deus Ex był grą, która zasługiwała na ekranizację, bo historia przedstawiona w tym miksie fppa z erpegiem, była zdecydowanie ambitniejsza niż w takim dla przykładu Doomie, to chyba już nic z tego nie będzie.

Plotki!

■ Duke Nukem

Ostatnio Duke znowu wypłynął w światku gier, pojawił się nawet jeden screenshot z pozostającej od ponad 10 lat gry Duke Nukem Forever. A co z filmem? Prawa ma firma Threshold Entertainment („Mortal Kombat: Annihilation") i nie wiadomo, czy je w jakikolwiek sposób wykorzysta. Ale jeżeli gra w końcu ujrzy światło dzienne, to i przed filmem jest jakieś światełko na końcu bardzo długiego tunelu.

■ Eternal Darkness

Za film na podstawie Eternal Darkness musiałby się wziąć jakiś geniusz, który potrafiłby przekazać niesamowity klimat utraty zmysłów, który robił takie wrażenie na graczach. Kimś takim mógłby być Christopher Nolan („Memento", „Insomnia", „Batman – Początek"), ale jest mało prawdopodobne, żeby wziął się za ten projekt. W każdym razie prawa do filmu dzierży mało znana firma Hypnotic, a nabyła je jeszcze w 2003 roku.

■ Fatal Frame

Prawa do ekranizacji ma studio DreamWorks, a doglądaniem filmu podobno chciał się zająć sam Steven Spielberg, ale na plotkach się skończyło, więc wątpliwe, czy kiedykolwiek ujrzymy na srebrnym ekranie Miko uzbrojoną w aparat fotograficzny i robiącą nim zdjęcia duchom. Tym bardziej, że DreamWorks to obecnie wielkie przedsiębiorstwo, które raczej nie wyłoży kasy na film powstały na kanwie dość niszowej gry. A szkoda.

■ The Getaway

Od 2003 roku podlegająca Sony ekipa Screen Gems (ostatnio między innymi „Ultarviolet" i „Resident Evil: Apokalipsa") ma prawa do ekranizacji gangsterskiego filmu na podstawie The Getaway, ale nic konkretnego póki co z tego nie wynikło Na PS3 zmierza kolejna część serii, to i może coś się ruszy.

■ God of War

Czy zobaczymy na wielkim ekranie krwawą łaźnię z Kratosem w roli głównej? Jakieś tam szanse są – firma Mosaic Film Group ma prawa do ekranizacji, a po Sony spodziewamy się jeszcze przynajmniej kilku gier z tej serii, które naszym zdaniem skazane są na sukces. Czy film, jeżeli powstanie, także? Tu zaczynają się schody – żadna duża wytwórnia nie chce, żeby film był tylko dla dorosłych, a wszyscy wiemy doskonale ile krwi i seksu było w tej grze. Aha, naszym wymarzonym reżyserem God of War byłby John Milius („Conan Barbarzyńca", najlepszy film fantasy ery przedwładcopierścieniowej), a w Kratosa mógłby wcielić się Vin Diesel. Póki co możemy sobie jednak tylko pomarzyć.

■ Hunter: The Reckoning

Pamiętacie Hunter: The Reckoning? Była parę ładnych lat temu taka gra na Xboxa (i nie tylko), w której chodziło się czterema postaciami i masakrowało nadciągających zewsząd nadnaturalnych przeciwników (oczywiście wszystko w stylu Diablo czy też bliżej naszych czasów, Baldurs Gate: Dark Alliance). Vivendi Universal, czyli wydawca gry, dogadał się z Uwe Bollem, który w bliżej nieokreślonej przyszłości może zrobi film. Oby nie.

■ Max Payne

Plotki o filmie na podstawie Max Payne krążą już od długiego czasu, bo od roku 2001, ale przez cztery lata nic się nie działo i dopiero w 2005 roku coś drgnęło, gdy 20th Century Fox dogadało się z Collision Entertainment (ta sama ekipa pracuje nad „Alice") na realizację filmu. Producentem jest Scott Faye, a film ma być krwawy i brutalny, a Max Payne będzie twardzielem w stylu Brudnego Harry'ego zapewne skrzyżowanego z Tequilą z „Dzieci Triady". Film ma być gotowy jeszcze w tym roku, ale, podobnie jak w przypadku „Alice", jest to wątpliwe, bo nie ma scenariusza, reżysera, obsady...

Castlevania już czeka w kolejce – ciekawe, czy pojawią się bishoneńskie motywy?

ubierze w bardzo kusą spódniczkę od szkolnego mundurka. No i liczymy na ten niepowtarzalny szczęk nożyc oraz naprawdę zboczoną i przerażającą (a nie groteskową i głupią) postać Scissor Mana. Reżyserem Clock Tower ma być Chilijczyk Jorge Olguin (niskobudżetowe, chilijskie horrory „Black Angel" i „Eternal Blood"), a scenarzystą Todd Farmer (bezsensowny „Jason X"). Póki co premiera planowana jest na przyszły rok, ale obsady jeszcze nie ustalono.

■ Driver

■ Status: coś się dzieje

Jeżeli film powstanie, to raczej nie będzie tak słaby, jak trzecia część serii gier. Otóż scenarzystą i reżyserem Drivera ma być sam Roger Avary, były współpracownik Quentina Tarantino (wiecie, że to on wymyślił słynne „Zed's dead baby, Zed's dead" oraz wykombinował całą akcję z robieniem z dupy jesieni średniowiecza?!), zdobywca Oskara i Złotej Palmy za scenariusz (wraz z Quentinem oczywiście) Pulp Fiction, scenarzysta adaptacji Silent Hill. Roger Avary może tchnąć w Drivera nieco tego specyficznego pulpowego klimatu, co całkiem nieźle rokuje tej produkcji. Czyżby szykował się powrót Tannera w wielkim stylu?

■ Far Cry

■ Status: coś się dzieje

Kolejna adaptacja w pokaźnej talii Uwe Bolla, zdjęcia mają się rozpocząć już w maju, a budżet sięgać 25 milionów dolarów (dla porównania – Doom kosztował 70 milionów, a efekty znamy doskonale). Producent Shawn Williams, kumpel Bolla od „House of the Dead" i „BloodRayne" między innymi, twierdzi że będzie to przerażająca opowieść nawiązująca klimatem do słynnej Wyspy dr Moreau. A my twierdzimy, że będzie to straszna, niegolądalna sterta gorącego łajna. I nawet gdyby udało się Bollowi zatrudnienie Jasona Stathama do roli Jacka Carvera, to i tak nic dobrego z tego nie wyjdzie.

■ Fear Effect

■ Status: coś się dzieje

Pamiętacie jeszcze tę grę? Dwie części klimatycznej przygodówki ukazały się jeszcze na PS one i bardzo przypadły do gustu Bananowi, prawdopodobnie dzięki dwóm ponętnym bohaterkom, między którymi aż iskrzyło od lesbijskiej miłości. No ale przejdźmy do filmu – na razie wiadomo, że za reżyserię ma się wziąć mistrz z Hong Kongu – niejaki Stanley Tong, który pracował z takimi tuzami z „Honkongu" (jakby to powiedział poseł Gadzinowski), jak Jet Li (przy „Swordsman II") i Jackie Chan (przy „Police Story 3 i 4", „Project S"). Producentem obrazu ma być Mark A. Altman („Dead or Alive", „House of the Dead"), który twierdzi, że film zacznie się jak „Parszywa dwunastka", a potem zmieni się w coś mrocznego i niesamowitego, jak „Silent Hill". Według producenta zdjęcia zaczną się w tym roku, premiera być może nastąpi w przyszłym. Ciekawe czy zbiegnie się z next-genowym Fear Effect, o którym krążą jakieś tam plotki.

■ Halo

■ Status: coś się dzieje

A było tak blisko... Pierwotnie film na bazie największego hitu Microsoftu na konsołach powstawał w firmie z Redmond, która zatrudniła Alexa Garlanda (autor scenariusza do świetnego horroru „28 dni później" z pierwszymi szybkimi zombiakami w historii kina) do napisania scenariusza, a potem z gotowym skryptem udali się (a raczej udał się kurier w stroju Master Chiefa!) do Hollywood szukać chętnych wśród wielkich wytwórni. Znalazły się aż dwie – 20th Century Fox i Universal Pictures chętne do współprodukowania wraz z Microsoftem ekranizacji, której budżet miał wynieść rekordowe dla filmów na postawie gier 135 milionów zielonych. Producentami wykonawczymi mieli zostać Peter Jackson i Fran Walsh, duet odpowiedzialny z trylogię Władcy Pierścieni... Ale potem wytwórnie zaczęły wymuszać zmiany. Najpierw do kosza poleciał scenariusz Garlanda, a do stworzenia nowego wyznaczono kompletnego debiutanta D.B. Weissa; potem na reżysera wyznaczono Neilla Bloomkampa, który nie ma na koncie żadnego filmu, ale za to robił efekty specjalne do kilku seriali („Smallville", „Mroczny anioł"). Potem obie wielkie wytwórnie postanowiły zmniejszyć udziały Microsoftu w produkcji filmu (a co za tym idzie w zyskach), co spowodowało, że gigant z Redmond się wycofał, a wraz z nim Peter Jackson i Fran Walsh. Wprawdzie z początku wydawało się, że nic wielkiego się nie stanie i Halo powstanie po prostu przy udziale innej wytwórni, ale nadzieje fanów okazały się płonne – Jackson & Walsh odłożyli plany stworzenia Halo na bliżej nieokreśloną przyszłość (choć zarzekają się, że film prędzej czy później jednak powstanie i efekt końcowy będzie wart dłuższego oczekiwania). No to czekamy.

W jednym z wywiadów Christophe Gans potwierdził niedawno, że Sony oficjalnie zamówiło drugą część filmu Silent Hill, a scenarzystą ponownie będzie Roger Avary.

■ Hitman

■ Status: coś się dzieje

Rumuński klon numer 47 w filmie? Czemu nie! Od samego początku film zapowiadał się nieźle – w rolę Agenta 47 miał wcielić się Vin Diesel we własnej, łysej, agresywnej osobie („Pitch Black", „xXx", „Kroniki Riddicka", „Szybcy i wściekli"), zresztą znany miłośnik gier. Vin miał być też producentem filmu. Niestety, to już nieaktualne, teraz do roli tytułowej przymierzany jest Timothy Olyphant z serialu „Deadwood" (druga seria leci obecnie na HBO), który najpierw wystąpi w nowej „Szklanej pułpace" u boku Bruce'a Willisa. Z kolei jednym z producentów ma być Luc Besson („Piąty element", oba „Transportery", „Człowiek pies" z Jetem Li, „Revolver"). Zdjęcia do filmu mają rozpocząć się już w marcu, a kolejną dobrą informacja jest to, że 20th Century Fox jest jedną z firm zajmujących się tą adaptacją, co może pozytywnie wpłynąć na budżet.

■ Onimusha

■ Status: coś się dzieje

Prawa do filmu ma GAGA Communications – japońska firma dystrybuująca i produkująca firmy; w produkcję jest też zamieszana ponoć firma Davis Film (między innymi „Silent Hill", „Pachnidło", „Resident Evil: Extinction"), a reżyserem ma być Christophe Gans („Silent Hill" właśnie). Co ciekawe Davis Film to firma francuska, więc możliwe jest, że w filmie, tak ja w grze, ujrzymy Jeana Reno. Czy w rolę Samanosuke wcieli się Takeshi Kaneshiro? Chodzą takie plotki. Gans może też zawsze sięgnąć po Marka Dacascosa, z którym pracował przy „Braterstwie wilków". Scenariusz ma stworzyć Noboru Sugimura – autor skryptów do wielu gier Capcomu – między innymi wszystkich Onimushy, Clock Tower 3, Dino Crisis 2 i Resident Evil 2. Taka kombinacja brzmi całkiem nieźle, ale jeżeli film miałby wejść do kin zgodnie z planem, czyli w przyszłym roku, to chyba powinno się coś więcej przy nim dziać. Czekamy.

Trwają prace przy adaptacji Fear Effect. Klimat Blade Runnera niezwykle nam pasi.

■ Prince of Persia: The Sands of Time

■ **Status: coś się dzieje**

Prawdziwy szoker! Za ekranizację bierze się ekipa Jerry Bruckheimer Films – mistrzowie kina efektownego, wysokobudżetowego i bardzo dochodowego – wystarczy wspomnieć tylko obie części „Piratów z Karaibów", które zarobiły już miliard siedemset milionów dolarów! Scenarzystami są do spółki Jordan Mechner, czyli twórca gry, oraz Jeffrey Nachmanoff autor scenariusza do „Pojutrze". W prace nad filmem jako producent jest też podobno zamieszany John August – scenarzysta między innymi „Charliego i fabryki czekolady" – który również ma doglądać scenariusza. A ten ma być bardzo dobry, o wiele lepszy od gry i bardziej „filmowy", Jordan Mechner mówi tak: „Zamiast robić bezpośrednią adaptację gry na film, wzięliśmy najfajniejsze elementy z gry i używamy ich, by stworzyć coś nowego – podobnie, jak w przypadku „Piratów z Karaibów" i inspiracji disneyowskim parkiem rozrywki". Choć w jej przyszłoroczny termin raczej wątpimy.

■ Silent Hill 2

■ **Status: coś się dzieje**

W jednym z wywiadów Christophe Gans potwierdził niedawno, że Sony oficjalnie zamówiło drugą część filmu, a scenarzystą ponownie będzie Roger Avary. Plotki jakoby w scenariusz był zamieszany słynny pisarz Neil Gailman okazały się nieprawdą, a z kolei sam Christophe Gans stwierdził, że bardzo chętnie wyreżyseruje SH2, o ile prace nad Onimushą nie wejdą mu w paradę. I to tyle, czekamy na dalsze wieści.

■ Street Fighter 2

■ **Status: coś się dzieje**

Niewiele na razie wiadomo o kolejnej próbie przeniesienia Street Fightera na srebrny ekran (pamiętacie jeszcze Jean-Claude Van Damme'a w berecie?). Pewne jest to, że za produkcję filmu bierze się Capcom we współpracy z Hyde Park Entertainment, scenarzystą ma być mało znany Justin Marks, a cała historyjka kręcić się wokół Chun Li, którą w pamiętnym filmie z 1994 grała Ming-Na (ciekawostka: Ming-Na podkładała głos pod dr Aki Ross w FF: Spirits Within oraz pod Mulan w Kingdom Hearts II). Być może film wejdzie na ekrany w przyszłym roku, równo 20 lat po premierze pierwszej części gry.

■ Warcraft

■ **Status: coś się dzieje**

Ekipa Legendary Pictures (świetny „Batmana – Początek", słaby „Superman: Powrót") , zdobyła prawa do ekranizacji Warcrafta. Nie prehistorycznego RTSa, tylko piorącego mózgi i pozbawiającego życia osobistego MMORPGa, do którego dodatek World of Warcratf: The Burning Crusade sprzedaje się jak szalony. W związku z tym rosną oczywiście szanse na realizację tego projektu. Film będzie powstawał w koprodukcji z wytwórnią Warner Bros., a niejaki Paul Sams z Blizzarda oczekuje, że budżet przekroczy sto milionów dolarów, co byłoby rekordem w świecie filmów na podstawie gier.

2009-2010

■ Alone in the Dark 2

■ **Status: coś się dzieje**

Uwe Boll ma prawa do prekursora survival horrorów, pierwsze podejście zakończyło się fiaskiem, a chałturzący w nim, niezły niegdyś Christian Slater jako Edward Carnby, został zmieszany z błotem. Podobno Uwe planuje nową obsadę dla drugiej części filmu, ale chodzą też plotki, że Christian Slater może potrzebować kasy i zgodzi się zagrać. Niewiele więcej wiadomo, ale możemy spodziewać się najgorszego, czyli tego że film jednak powstanie i pojawi się w kinach w okolicach premiery next-genowego Alone in the Dark, które podobnież Atari ma w nieco dalszych planach (2008 lub nawet 2009 rok). Czekamy? A skądże.

■ Citizen Siege (Oddworld Movie)

■ **Status: coś się dzieje**

Rozczarowany kiepską sprzedażą swych ambitnych i niosących przesłanie gier duet Lorne Lanning i Sherry McKenna postanowili stworzyć komputerowo animowany film. Oczywiście ambitny i z przesłaniem. W Oddworldzie źle się dzieje – panoszą się megakorporacje, a demokracja i wolność jęczą w ich morderczym uścisku. Co z tego wyjdzie i czy w ogóle wyjdzie? Nie wiadomo, obecnie premiera jest planowana na 2009, a kto wie, może do tego czasu Lorne się przeprosi z branżą i wraz z filmem wyda kolejną grę?

■ Tekken

■ **Status: coś się dzieje**

Produkcją filmu zajmuje się GAGA Communications wraz Crystal Sky Pictures (nadchodzący „Ghost Rider" z Nicolasem Cagem!) i coś już nawet wiadomo na temat scenariusza i reżysera. Tym pierwszym zajmuje Alan B. McElroy („Spawn") wraz z Mikem Werbem oraz Michaelem Collearym (obaj napisali scenariusz do „Bez twarzy" Johna Woo), a jednym z producentów jest Steve Paul („Ghost Rider"). Za reżyserię ma się wziąć Dwight H. Little, który ma na swoim koncie pracę nad odcinkami znanych seriali („Z archiwum X", „Przez 24 godziny", „Skazany na śmierć") oraz głupawe „Anakondy: Polowanie na krwawą orchideę". Chodzą też plotki, że w filmie zagra sam Jet Li, ale wiadomo, jak to jest z plotkami.

2010-?

■ Devil May Cry

■ **Status: coś się dzieje**

GAGA Communications podpisała umowę z Capcomem na mocy której przeniesie przygody srebrnowłosego zabójcy demonów na równie srebrny ekran. Premiera planowana jest na 2010 rok, więc w tym momencie nic nie wiadomo o obsadzie, autorze scenariusza, czy reżyserze. Mamy jednak propozycję – Takeshi Miike (twórca ultrakrwawych i brutalnych filmów gore, między innymi „Ichi the Killer") jako reżyser oraz ubrany w srebrną perukę Takeshi Kaneshiro („Dom latających sztyletów", Samanosuke w grze Onimusha III i prawdopodobnie także w planowanej ekranizacji gry) jako Dante.

■ Splinter Cell: The Movie

■ **Status: coś się dzieje**

Prawa do ekranizacji ma firma DreamWorks i podobno nawet coś się w tej sprawie dzieje. Producentami mają być Tom Clancy (twórca postaci i pomysłu), Yves Guillemot (producent i twórca samej gry) oraz Michael Ovitz, który jako producent pracował między innymi przy „Gangach Nowego Jorku". Z kolei scenariusz tworzy niezła ekipa z Tomem Clancym na czele, scenarzystą gier z serii (J.T. Petty) oraz Danielem Pyne („Suma wszystkich strachów", „Męska gra" z Alem Pacino i Jamiem Foxxem) i John J. McLaughlin („Anioł stróż"). Nie jest znany w tym momencie reżyser, fabuła filmu i obsada głównych ról. Do planowanej premiery zostały jeszcze ponad dwa lata. ■■

Plotki!

■ MechWarrior

Na razie nie wiadomo za bardzo czy przy tym filmie dzieje się cokolwiek. Prawdopodobnie wytwórnia Paramount Pictures czeka na wyniki nadchodzących Transformesów – jeżeli odniosą sukces, znajdą się pieniądze na MechWarriora i wielkie machiny kroczące. Producentem MechWarriora ma być Dean Devlin, który współpracował przy „Dniu Niepodległości" czy „Godzilli", co może znaczyć, że lubi wybuchy i efekty specjalne. To dobrze.

■ Metroid

Prawa do nakręcenia filmu na podstawie kultowej serii Nintendo kupili w 2003 panowie Warren Zide i Craig Perry (producenci między innymi „American Pie"), ale wkrótce potem przejął je sam John Woo – mistrz kina akcji z Hong Kongu. Od tego czasu zapadła kompletna cisza w sprawie filmu o początkach kariery Samus Aran.

■ Nightmare Creatures

Był kiedyś taki pomysł, żeby zrobić film na podstawie dwóch gier jeszcze z PS one, ale od czasu pierwszych o nim pogłosek w roku 2000 nic się nie wydarzyło. I raczej się nie wydarzy.

■ Pac-Man

Zrobienie z Pac-Mana kreskówki już widzieliśmy, ale zrobienie z przygód żółtej kropy zjadającej kropki i uciekającej przed duchami filmu fabularnego, to kompletnie inna sprawa. I nie mamy pojęcia jak mogłoby to wyglądać. Ba, nawet nie chcemy się nad tym zastanawiać. W każdym razie prawa do ekranizacji ma GAGA Communications oraz Crystal Sky (obie firmy mają w planach film na podstawie Tekkena).

■ Psi-Ops

Producenci Adrian Askarieh i Chuck Gordon (pracują nad „Spy Hunter: Nowhere to Run" i „Hitmanem") mają wprawdzie prawa do ekranizacji tej bardzo dobrej strzelanki tpp, w której ważniejszą rolę od spluw grają moce umysłu, ale po umiarkowanym sukcesie gry i braku planów, co do drugiej jej części, chyba ich jednak nie wykorzystają. Planowali bowiem premierę filmu zgrać w czasie z pojawieniem się sequela.

■ Resident Evil IV

Jeszcze nie jest gotowa trzecia część serii, a już krążą plotki o czwartej. Reżyserem nadal miałby być Paul W.S. Anderson, a w roli głównej jak zawsze Milla Jovovich. Poczekamy jednak na premierę Extinciton, a potem zobaczymy...

■ Return to Castle Wolfenstein

Prawa do ekranizacji ma Columbia Pictures, a za scenariusz miał się wziąć Rich Wilkes („xXx" z Vinem Diselem). Na tym chwilowo wszelkiej informacje na temat Return to Castle Wolfenstein się kończą. Być może sprawa filmu odżyje, gdy id Software weźmie za kolejną część serii. O ile się weźmie.

■ Soul Calibur

W 2004 roku wspomniany już przy okazji Metroida producent Warren Zide zainteresował się tematem filmu na podstawie morodobicia Namco, ale od tego czasu nic na ten temat nie słychać, a sam Zide już się projektem nie zajmuje. Może ktoś, gdzieś, kiedyś wróci do tego pomysłu.

■ The Suffering

Na razie wiadomo tyle, że za film bierze się ekipa Stan Winston Productions, której założycielem jest Stanley Winston – spec od efektów specjalnych i charakteryzacji („Park Jurajski", „Terminator 2 i 3", „Constantine", zapowiedziany „Iron Man", „Edward Nożycoręki" i wiele, wiele innych filmów). Co oznaczać, że przynajmniej pod względem efektów specjalnych film o skazanym na śmierć mordercy Torque i jego psychodelicznych jazdach oraz walkach z potworami nas nie zawiedzie. O ile powstanie.

■ Tomb Raider III

Podobno w Paramount Pictures trwają już jakieś prace nad trzecią częścią przygód Lary Croft, bodajże scenariuszowe. Oczywiście od razu powróciła też kwestia Angeliny Jolie, która być może (Wielkie Być Może) zagra po raz trzeci piersiastą panią pseudo-archeolog. Na Angelinę chętnie popatrzymy, ale drugi Tomb Raider mocno nas poharatał, więc sami nie wiemy, czy chcemy kolejnej części.

INFO
DEVELOPER: EA
WYDAWCA: EA
TERMIN: KWIECIEŃ
KONSOLA: PS2, PSP

Burnout Dominator

NAJNOWSZA, WYDAJE SIĘ POŻEGNALNA ODSŁONA BURNOUTA NA PLAYSTATION 2 (ORAZ PSP) JEST OPRACOWYWANA PRZEZ WEWNĘTRZNĄ EKIPĘ ELECTRONIC ARTS. A WIĘC NIE PRZEZ MISTRZÓW I ARTYSTÓW Z CRITERION...

Uspokoiło mnie trochę, gdy dowiedziałem się, że oba zespoły pracują w tym samym budynku, a szefowie Criterion bacznie przyglądali się całemu procesowi powstawania Dominatora, dzięki czemu można powiedzieć, że maczali w nim palce. Nie bez powodu zanim na ekranie telewizora pojawia się menu gry, witani jesteśmy przez logo Electronic Arts i Criterion właśnie.

BACK TO ROOTS

Burnout: Dominator obiecuje powrót do korzeni serii; niebezpiecznej i ekscytującej jazdy na krawędzi szaleństwa, której przez dość nachalny i chyba jednak nie do końca udany traffic checking brakowało wielu graczom w czwartej odsłonie serii. Przypomnę, że pozwalał on najechać dowolny, byle nieduży samochód od tyłu i po prostu staranować go, co może stanowiło nowość, ale w pewnym sensie eliminowało konieczność manewrowania. No i wiadomość dla wszystkich burnoutowych purystów: traffic checkingu w Dominatorze nie ma! Trzeba więc uważać na każdy pojazd zarówno nadjeżdżający z przeciwka, czy też wlokący się prawym pasem w kierunku, w którym pomykamy i my.

A teraz druga ważna sprawa – w związku z brakiem „rozładowywania korków", wracają prawdziwe Burnouty!

■ Na chętnych czeka ponad trzydzieści furek różnych klas – muscle cary, hot rody, autka sportowe, a nawet przedziwne bolidy (w klasie Dominator), które zasuwają jak wściekłe!

BURNOUT DOMINATOR

Jeżdżąc pod prąd i ogólnie niebezpiecznie ładujemy turbosa – to standard. Ale zamiast odpalać go co chwila, gdy pozwolimy mu naładować się do końca, otrzymujemy tak zwane Supercharge, czyli boosta, który przy spełnieniu odpowiednich warunków może trwać niemal wiecznie. Warunki są naturalnie te same: ostra jazda bez trzymanki, która, gdy Supercharge zejdzie do zera, premiowana jest pięknym napisem Burnout x1 na ekranie. W ten sposób można przelecieć jak odrzutowiec przez każdą trasę (Burnout x2, Burnout x3...), ale z braku możliwości pukania od tylca wszystkiego, co się rusza, nie jest to wcale proste. By wycisnąć wszystko z Burnout: Dominator potrzebny będzie zatem skill i to niemały, bo w wyższych klasach pojazdów robi się naprawdę szybko.

EVENTY

Z pewnością ciekawi jesteście zawartości i przebiegu właściwej gry. Zabawa opiera się na tak zwanych Dominator Points, czyli specjalnych punktach i została podzielona według klas samochodów. Na początku wszystkie wyższe klasy są niedostępne, a odblokowanie ich odbywa się przez zdobycie określonej ilości punktów. Zdobyć je można jedynie biorąc udział w eventach klasy niższej. Nie trzeba zaliczyć każdego z zadań; na ogół wystarczy ich większa część, by dobrać się do lepszych i mocniejszych samochodów. Oczywiście, chcąc zaliczyć Burnouta na sto procent trzeba wygrać absolutnie wszystko i jeszcze więcej na pierwszym miejscu, ale o tym zdaje się wszyscy wiedzą.

Wchodząc do danej klasy pojazdów, otrzymujemy listę zadań do wykonania. Zadania, z braku lepszego słowa, podzielone są na standardowe dla tej serii wyzwania na różnych, a często tych samych trasach. Jest zatem zwykły wyścig, w którym po prostu trzeba dojechać jak najszybciej do mety. Jest Road Rage, czyli spektakularny pojedynek na Takedowny, nie brakuje Burning Lap, czy Drift Challenge, w którym chodzi o zdobycie jak największej liczby punktów przy pomocy poślizgów kontrolowanych. Jest wreszcie reklamowane przez producenta jako nowość Maniac Mode, czyli prawdziwe wyzwanie dla weteranów Burnouta. Otóż w tym trybie nie chodzi o zmiecenie przeciwników z szosy, nie chodzi o spektakularne wypadki, czy eksplozje crashbreakerem. A chodzi o to, by po prostu jechać jak najdłużej w agresywny i szalony sposób. Gra odlicza czas upływający do końca eventu, a przedłużyć go można jedynie przez przekraczanie kolejnych barier zdobytych punktów. Co oczywiście wiąże się z najbardziej pokręconymi pomysłami, które mogą przyjść do głowy ściskającym joypad w łapach kierowcom – potrójne Burnouty, długie powerslide'y, nieustanna jazda pod prąd i ocieranie się o samochody nadjeżdżające z przeciwka są tu na porządku dziennym. Muszę powiedzieć, że początkowo nie widziałem w tym trybie nic specjalnego – ot, ciekawostka, ale szybko okazało się, że spędzam w nim najwięcej czasu. Moim zdaniem to strzał w dziesiątkę.

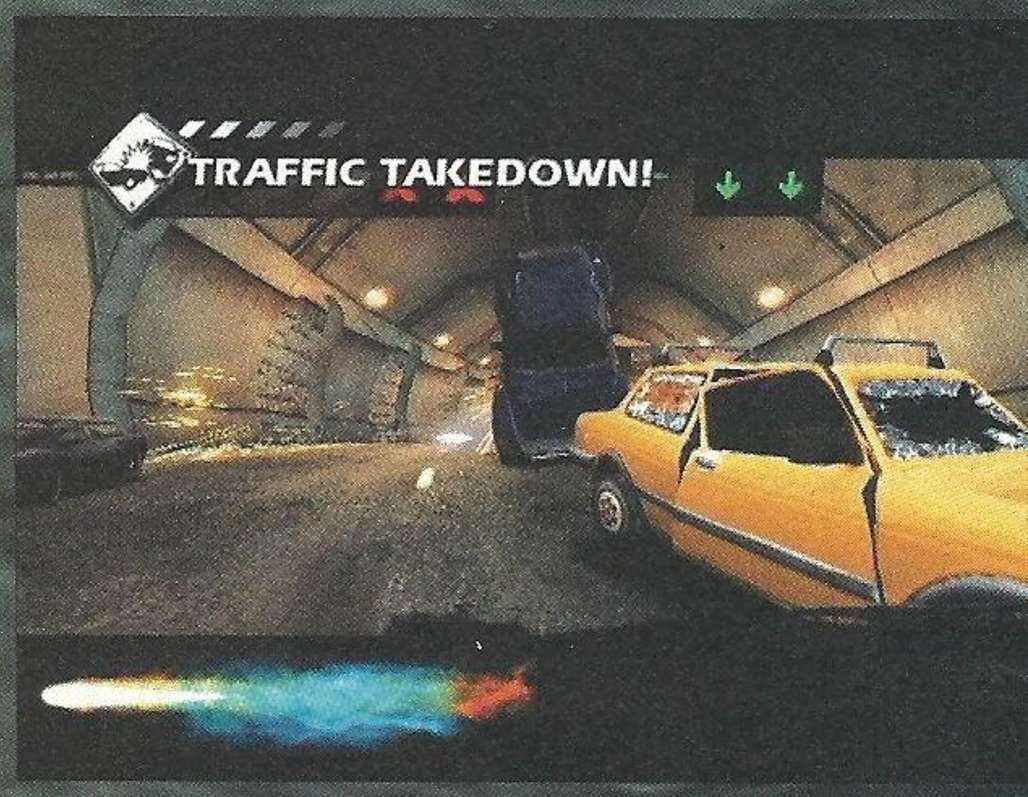
Po zaliczeniu wszystkich podstawowych zadań w danej klasie bierzemy udział w zawodach składających się z trzech wyścigów, punktowanych w zależności od lokaty na mecie. Na końcu zaś czeka Dominator Challenge.

Jest sześć klas samochodów – Factory, Tuned, Hot Rod, Super, Race Special i Dominator. Kolejne pojazdy zdobywamy na różne sposoby – jedne po prostu dostajemy za wyniki, inne należy pobić w wyścigach, a jeszcze innym należy się takedown i dopiero wtedy pojawiają się w naszym garażu. W sumie w grze znalazło się 36 samochodów, z imponującym bolidem oklejonym logosami EA na końcu. Wszystkie są zupełnie nowe, unikalne dla tej gry. Aha – nie mają żadnych statystyk na ekranie wyboru, ale można je sobie dowolnie obracać i oglądać.

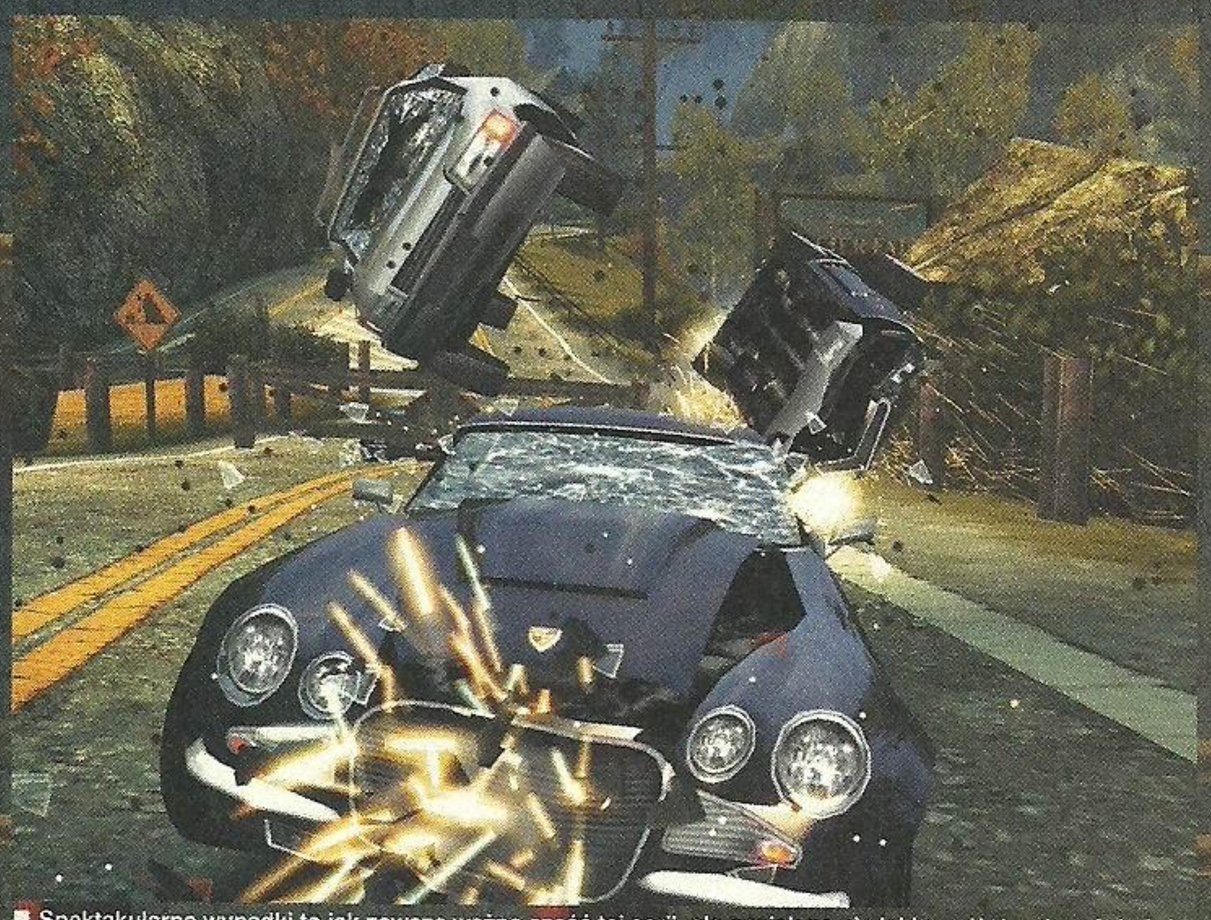
W ukończonej grze znajdzie się osiem tras, dość zróżnicowanych i całkiem ładnych. Podobnie jak w przypadku samochodów, wszystkie zostały przygotowane z myślą o Dominatorze – nie ma zatem recyklingu poprzednich części gry. Oczywiście najbardziej imponujące są ulice miast, gdzie panuje

TRAFFIC CHECKINGU W DOMINATORZE NIE MA! TRZEBA WIĘC UWAŻAĆ NA KAŻDY POJAZD ZARÓWNO NADJEŻDŻAJĄCY Z PRZECIWKA, CZY TEŻ WLOKĄCY SIĘ PRAWYM PASEM W KIERUNKU, W KTÓRYM POMYKAMY I MY.

■ X1 jest niezły, ale X3 – to dopiero niesamowite uczucie...



BURNOUT DOMINATOR



■ Spektakularne wypadki to jak zawsze ważna część tej serii, ale nacisk na nie jakby zelżał – nie zależy już tylko i wyłącznie od nich. Znowu liczy się skill kierowcy, a nie pirata drogowego.

CZEGO ZABRAKŁO? CRASHY, NIESTETY. JEDNA Z NASZYCH ULUBIONYCH ZABAWEK W PRZERWACH OD PRACY POD TYTUŁEM „KTO ZROBI WIĘKSZĄ KRAKSĘ" ODESZŁA W ZAPOMNIENIE – BURNOUT: DOMINATOR W CAŁOŚCI KONCENTRUJE SIĘ NA JEŹDZIE

największy ruch, ale nie zabrakło autostrady-obwodnicy, prześlicznego odcinka specjalnego gdzieś w Japonii (widać fachowe japońskie domki na stokach góry), czy radosnego przecinania powietrza i żwiru w podmiejskiej okolicy. Burnout zawsze miał dobre trasy i te również nie mają się czego wstydzić. A że na każdej trasie pojawimy się nie raz, bo przecież weźmiemy udział w różnych eventach, nie widzę specjalnie problemu z ich ilością. Zresztą każda z nich ma także dwa skróty nazwane Singature Shortcuts, które trzeba odkryć, a o czym konsola informuje stosowną animacją. Odkryć je można tylko w jeden sposób – wykonując koło nich takedowna, czyli spychając przeciwnika na coś, co blokuje wjazd. Bardzo fajny patent – te skróty to także kawałek zadania dla fanów wyciskania z gier ostatnich soków. A przy okazji, jak to skróty mają w zwyczaju, pozwalają zaoszczędzić nieco drogi i znaleźć się szybciej na mecie.

W sumie na graczy spragnionych emocji czeka 88 eventów do zaliczenia na złoto, 10 tysięcy Dominator Points, 35 nagród, 5 trofeów, 255 złotych medali, 36 samochodów oraz 16 skrótów do odnalezienia. Co powinno zapewnić kilkanaście godzin zabawy. Niestety, nasza wersja nie była ukończona na tyle, byśmy mogli to sprawdzić już teraz. Ale nie omieszkamy, naturalnie.

DRIVE FAST

Autorzy tej gry zawsze byli sprytni, jeśli chodzi o wprowadzanie gracza w klimat niebezpieczeństwa za pomocą nadjeżdżającego z przeciwka samochodu. Kamera umieszczona jest w takim miejscu za pojazdem, by ograniczając nieco widok potęgować zagrożenie. Nie raz łapałem się na tym, że próbowałem wysunąć nieco głowę do góry, by dojrzeć lepiej, czy nie walę prosto na czołówkę. By uprościć grę, wystarczyło tę kamerę podnieść właśnie o kilka centymetrów. Na szczęście nikt na ten zabieg się nie zdecydował i jazda bez trzymanki jest tak samo ekscytująca i drapieżna, jak zawsze. A jak wiadomo, w Burnoucie jeździ się przede wszystkim pod prąd, więc nerwówki nie brakuje. Jeśli jednak chodzi o poziom trudności Dominatora, w udostępnionej nam wersji roboczej gry nie wyglądał na specjalnie wysoki. To znaczy zaliczenie wszystkich eventów na złote medale z pewnością potrwa nieco dłużej, niż zwyczajne ukończenie gry, ale znajdzie się tu także coś dla niedzielnego gracza. Przy okazji recenzji zobaczymy, jak sprawa będzie się przedstawiać, bo coś mi się jeździło, powiem szczerze, trochę za łatwo. Oczywiście nie mówię o Maniac Mode i potrójnych Burnoutach.

Nie zabrakło również aftertoucha i crashbreakera (dostępnego jedynie w eventach w których konkurujemy z innymi samochodami). Możliwość delikatnego ruszania sunącym po jezdni wrakiem (aftertouch właśnie) w połączeniu z odpaleniem bomby znajdującej się w środku (he, he) i rozwaleniem wszystkiego, co znajduje się w promieniu dziesięciu, na oko, metrów jest zawsze mile widziana. A przy okazji, jeśli crashbreakerem wysadzimy nadjeżdżającego przeciwnika (lub gościa, który wsadził nas na ścianę), startujemy z pełnym Supercharge! Warto więc błyskawicznie rozejrzeć się i odpalić crashbreakera, który nie tylko wygląda efektownie, ale jest także niezwykle pożyteczny.

Czego zabrakło? Crashy, niestety. Jedna z naszych ulubionych zabawek w przerwach od pracy pod tytułem „kto zrobi większą kraksę" odeszła w zapomnienie – Burnout: Dominator w całości koncentruje się na jeździe, jak uparcie twierdzi producent gry. No i bardzo się to chwali, ale moim zdaniem jednak te dziesięć kraks, dla wszystkich chętnych rozwalania samochodów na autostradach w stylu Bad Boys II, powinno być. Zamiast tego multiplayerowe opcje są dwie – wyścigi na podzielonym ekranie dla dwóch osób, oraz tak zwane Party Play dla maksymalnie czterech graczy, czyli po prostu kolejne próby bicia własnych rekordów. Jeśli chodzi o splitscreen, gra wyraźnie traci na jakości i dynamice. Po pierwsze, animacja spada do trzydziestu klatek na sekundę, co aż miejscami boli, a po drugie – otoczenie staje się jakby

BURNOUT DOMINATOR

nieco uboższe. No ale dobrze, że taka opcja jest, od przybytku głowa nie boli. Możliwości gry przez internet nie ma i nie będzie, za to na PlayStation Portable nie zabraknie gry w lokalnej sieci.

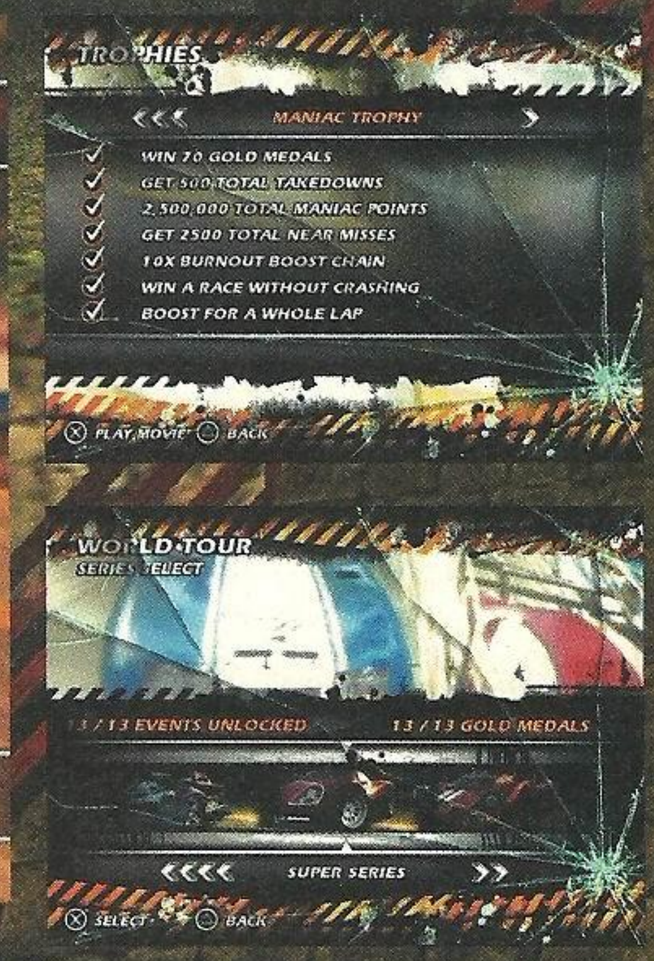
LOOKIN' GOOD

PlayStation 2 nie może równać się mocą z konsolami nowej generacji, ale studia Electronic Arts, pod czujnym okiem Criterion, mają ten kilkuletni przecież sprzęt już nieźle opanowany. Inna sprawa, że to właśnie silnik Criterion napędzający Blacka i Burnout: Revenge jest jednym z najlepszych, jakie kiedykolwiek pojawiły się na maszynie japońskiego giganta. Nie ma co eksperymentować z czymś, co jest tak dobre – trzeba kuć żelazo, póki gorące. A zatem nie spodziewajcie się kolejnego skoku graficznego na miarę choćby tego, co dokonało się między drugą a trzecią częścią serii. Mimo to gra wygląda po prostu znakomicie. Widok sypiących się iskier przy otarciu się o samochód przeciwnika, słońce walące prosto w twarz przy dynamicznym wyskoczeniu z tunelu, czy bardzo ładnie wykonana zabudowa na miejskich trasach, nie mają prawa się nie podobać. Oczywiście modele samochodów choćby przy takim MotorStormie wywołują na twarzy uśmiech, ale jeśli ktoś MotorStorma widział tylko na screenach w magazynie konsolowym, bądź w internecie, to nie będzie żałował – Burnout: Dominator po raz kolejny pokazuje, ile mocy zostało jeszcze w PlayStation 2 i szkoda, że na tę konsolę zostało już tak mało pierwszoligowych gier. Najważniejsze, że animacja pomyka w 50 (lub też 60, jeśli gracz wybierze na początku opcję wyświetlania grafiki w 60 Hz) klatkach na sekundę bez żadnego, nawet najdrobniejszego zacięcia, co przecież byłoby mordercze dla tak wymagającej precyzji i czucia pada gry. Jeśli zaś chodzi o czucie pada – sterowanie jest, jak zwykle, wyśmienite, a obsługa analoga niemal perfekcyjna. Jest to jeden z niewielu wyścigów, w którym błyskawicznie przeskoczyłem z krzyżaka na analogową gałę właśnie. Dalej standardowo – X to gaz, kwadrat to ręczny hamulec, a R1 to wszelkiego rodzaju dopałki.

I jeszcze słów parę o oprawie dźwiękowej; autorzy zmieścili 35 licencjonowanych utworów ukrywających się pod wszystko mówiącym brandem EA Trax. Muzyka jest wybitnie rockowa, ale muszę przyznać, że całkiem niezła. Tym razem oprócz wielu zespołów o nic nikomu nie mówiących nazwach, znalazło się też kilka kawałków grup, które znam i lubię, jak choćby Jane's Addiction, Filter, Alice in Chains czy Killswitch Engage. Nie jest to jakieś strasznie ostre granie, ja sam chętnie usłyszałbym Sepulturę w Burnie, ale jeździ się pod to całkiem nieźle. Efekty wydają się żywcem przeniesione z poprzedniej części – kultowy wizg towarzyszący minięciu nadjeżdżającego samochodu, efekt odpalenia turbosa, czy eksplozje brzmią tak samo dobrze, jak kiedyś.

Pożegnanie Burnouta z PlayStation 2 (bo na pożegnanie się zanosi, choć jeśli za rok pojawi się na PS2 jeszcze jeden Burnout, to wcale się nie zdziwię) wypadnie zatem z godnością – Dominator zapowiada się naprawdę porządnie. Za miesiąc sprawdzimy już pełną wersję i zdamy raport z tego, co ewentualnie nie do końca zagrało. Ale moim zdaniem, jeśli już coś , to naprawdę niewiele.

■■ Gulash



■ Grafika, jak zawsze przy kolejnej części Burnouta, jest pierwszoligowa, choć rewolucji nie można się spodziewać. Mimo to peesdwójka pokazuje jeszcze, żeby nie chować jej do piwnicy.

■ Maniac Mode to świetny nowy tryb, w którym liczy się skill i tylko skill grającego. Żadnych takedownów, żadnych wypadków. Tylko jazda bez trzymanki przed siebie.

Snake umrze

Stary Snake umrze na zakończenie Metal Gear Solid 4. Hideo Kojima powie, że to była na pewno ostatnia gra z tej serii. Zacznie znów dostawać listowne pogróżki od fanów. Na szczęście z genów Big Bossa można przecież klonować do woli... **[Gulash]**

Racery na dno

Spadek zainteresowania, brak killerów. Różnice graficzne w tym gatunku są zawsze mało widoczne, nie spodziewam się nagle wielkiej rewolucji z nastaniem GT5, nowego PGRa, albo Forzy. Teraz to FPSy płodzą się jak króliki – ktoś musi zejść na drugi plan. Możliwe, że ratunkiem są ścigałki w klimatach arcade, jak Burnout, ale na pewno nie symulatory. Nie tym razem. **[Dagon]**

Widmo jednego silnika

Tylko w tym numerze znajdziecie kilka pozycji, które oparte są na Unreal Engine 3. Od Capcomu do Midwaya i do każdej gry FPP lub TPP – każdy chce mieć grę na tym silniku. Ale to się źle skończy właśnie dla Capcomu, bo czy wyobrażacie sobie Resident Evil 5 i Devil May Cry 4 na niejapońskim silniku? Przy poprzednich grach z tych serii pokazali, że potrafią zrobić grafikę, że kopara opada, a tym ruchem zagwarantowali nam jedno – żadna z nich nie będzie ładniejsza niż Gears of War. No chyba, że wykrzeszą z niego więcej niż Bleszinski i spółka. **[qsh]**

Ludzie potrafią latać

Ekipa People Can Fly zaprezentuje wreszcie to, nad czym intensywnie pracuje na kilkudziesięciu devkitach do Xboxa 360 od momentu ukończenia dodatku do Painkillera. I będzie to naprawdę noir... chciałem napisać: niezłe. **[Gulash]**

Missing in Action

Z czwórki Metal Gear Solid 4, Killzone 3, God of War 3 i Resident Evil 5, w roku 2007 ukaże się tylko jedna, a jak wszystko źle się ułoży, to nawet żadna. **[Banan]**

Przyczajony, Ukryty...

Hideki Kamiya, człowiek stojący w cieniu, którego nazwisko jest obce miłośnikom gier, pomimo faktu, że to własnie on stworzył Viewtiful Joe i Okami. Kamiya jest również autorem pierwszego Devil May Cry i to dzięki jego wizji gra okazała się tak wielkim przełomem. Wiecie, że Kamiya nigdy nie dostał szansy współpracy przy kolejnych częściach przygód Dantego? Po rozwiązaniu Clover, Hideki odszedł z Capcom, ale nie ma szans, żeby tak utalentowany człowiek miał długo pozostać bezrobotny. Jeszcze w tym roku powinniśmy dowiedzieć się, gdzie zadokuje Kamiya i dla kogo robić będzie kolejne hity. Może to nie będzie jego rok, ale warto się tej postaci przyglądać. **[Mielu]**

Man Spicht Deutsch

Bardzo wierzę w Games Convention. Byłem tylko raz – w 2005 i tak mi się podobało, że mocno żałowałem, iż nie udało mi się wybrać do Lipska w rok później. W 2007 liczę na potężne wsparcie wielkich koncernów, premiery i debiuty świetnych gier. Zwłaszcza, że E3 umarło. No i pewien dualizm – z jednej strony trzy dni dla graczy, z drugiej tyle samo tylko dla prasy. **[qsh]**

Wii dla mas, a dla nas?

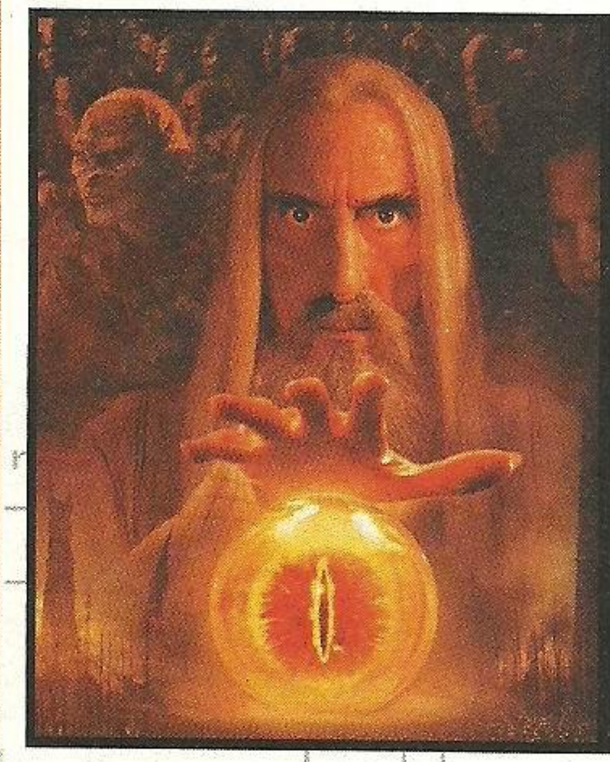
Opłaca się robić gry na Wii, bo liczba zainstalowanych w domach konsol rośnie w zastraszającym tempie. Tylko, że – zgodnie z dewizą Ninty – będą to gry dla mas, albo konwersje tytułów robionych przy okazji na PlayStation 2. Ciężko mi po tych wszystkich doświadczeniach z Red Steel czy Far Cry oczekiwać, że ktoś roztrybi to sterowanie i da nam fpsa, który naprawdę zrewolucjonizuje gatunek. Wiem, że nadchodzi Metroid, ale mimo całego szacunku dla Retro Studios... Czy tam nie strzela się kolorowymi blobami? ;) **[Gulash]**

Wyjątek potwierdza regułę

Silent Hill II jako wyjątek podtrzyma teorię, że z komiksów (Sin City 2, 300, The Dark Knight) robi się lepsze filmy niż z gier, a najpoważniejsze argumenty, że jest inaczej, będziemy mogli wyciągnąć dopiero po ukazaniu się Prince of Persia w 2008 i Halo: The Movie w dwatysiącenie-wiadomoktórym. **[Banan]**

Gry na celowniku

Na całym świecie, a zwłaszcza w USA, ataki na gry mają dość długą tradycję. U nas także ostatnio przybierają na sile. Pomyśleć, iż nie tak dawno przyszło mi recenzować Rule of Rose, niepozorną pozycję, jednakże będącą przyczyną nielichej burzy medialnej. Jako że mamy taki, a nie inny rząd, a dowodzenie przez wu-ce ministra oświaty tego, iż teoria ewolucji to kłamstwo, jest na porządku dziennym, to spodziewałbym się w 2k7 działań przeciw rzekomej brutalności gier. Z jednej strony – to dobrze, z drugiej – źle, bo nie sądzę, aby zajmowali się tym zagadnieniem ludzie odpowiedni, zarówno pod względem kwalifikacji, jak i mentalności. **[Ganon]**

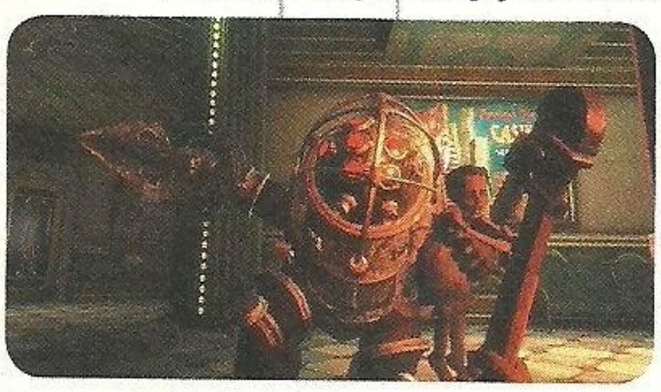


CO NAS CZEKA W 2007 ROKU?

Tym razem spróbujemy przewidzieć, jak według nas będzie wyglądać branża w roku bieżącym. W swoich wyborach kierowaliśmy się doświadczeniem, przeczuciem, nierzadko marzeniami i nadziejami. Czasem przemawiał przez nas zły duch fanbojstwa, dzięki czemu udało nam się uniknąć chłodnej analizy rynku. Żeby jednak cała zabawa miała jakikolwiek sens, postanowiliśmy, że za rok sprawdzimy na łamach magazynu, jak dobrze udało nam się przewidzieć przyszłość. Nie boimy się okrutnie pomylić. Mamy nadzieję, że znajdzie się coś, o czym za parę lat napiszemy: „już w 2007 czuliśmy, że tak właśnie będzie".

microsoft = hardcore

Xbox 360 będzie kojarzony jako konsola dla hardcore'owców



BioShock, Mass Effect, Halo 3 – to wszystko będą świetne gry. Ale żadna nie będzie system sellerem. BioShock okaże się ładniejszy niż fajniejszy, Mass Effect okaże się Kotorem z niezbyt zaawansowanym symulatorem jazdy kosmicznym łazikiem i na wpół fajnym modelem walki z niezbyt rozgarniętymi towarzyszami broni, a Halo 3 nie pokaże grafiki, która zachwyci nas bardziej niż GoW. Tymi tytułami Microsoft okopie się na pozycjach konsoli dla hardcorowców zostawiając pole do gier i zabaw Nintendo. **[Banan]**

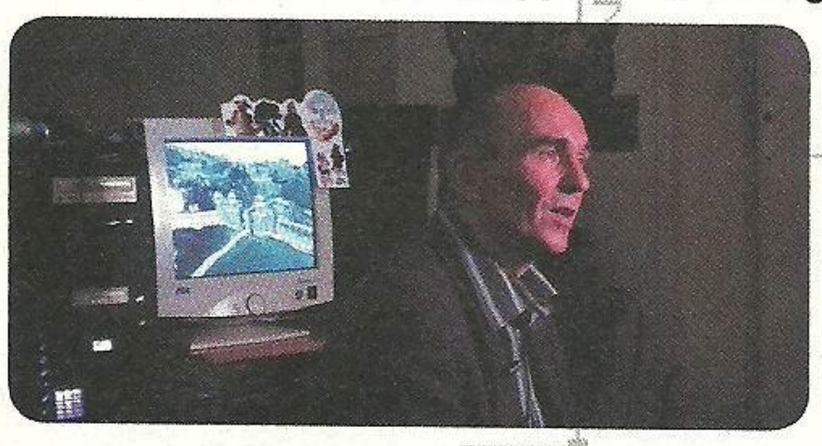
aktorzy w grach

mariaż gier video z hollywood jest nieunikniony

Heavenly Sword to szczególny tytuł nie dlatego, że ma szansę udowodnić, iż nie tylko Japończycy potrafią zrobić dobrego slashera. W napięciu czekamy na wyniki sesji motion capture, nad którą czuwa Andy Serkis, aktor znany z roli Golluma i King Konga. Tak doskonałego fachowca od mocapu może pozazdrościć Ninja Theory absolutnie każda firma. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, Heavenly Sword może rozpocząć erę zatrudniania aktorów nie tylko do użyczania swoich twarzy w grach, ale również do ogrywania konkretnych ról. Wyobrażacie sobie scenki przerywnikowe z udziałem największych gwiazd Hollywoodu lub mocapy ich charakterystycznych gestów i ruchów? HS jak mało który tytuł ma szansę wykonać ogromny krok w stronę integracji gier video z kinem. **[Mielu]**

peter molyneux

sławny gawędziarz naprawdę pokaże, na co go stać



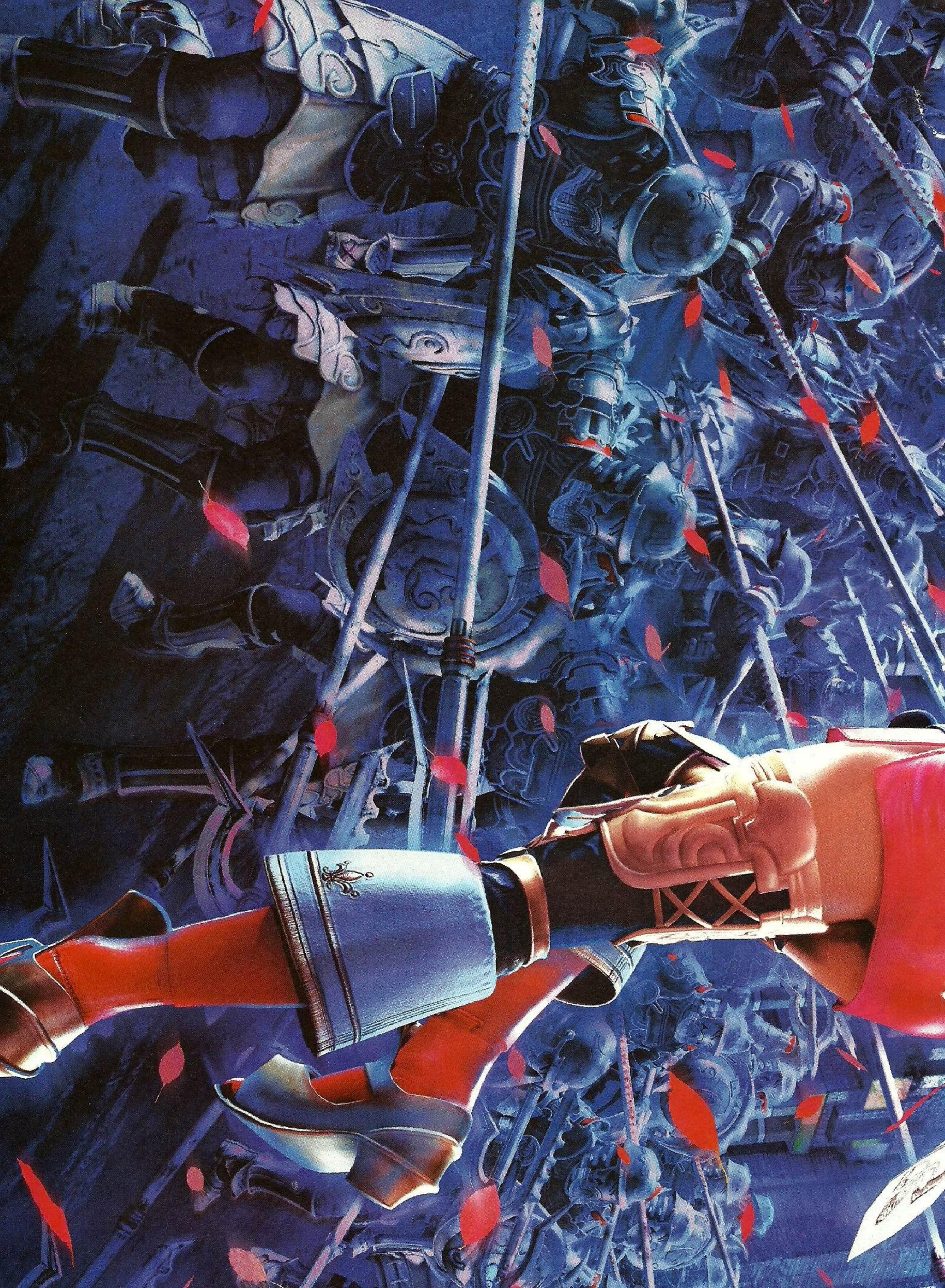
W tym roku na ustach wszystkich będzie Peter Molyneux. Nie jest może takim showmanem jak Itagaki i Bleszinski, ale jest o wiele bardziej elokwentny i inteligentniejszy. Zbyt długo o Piotrusiu było cicho i zbyt długo nie zaprezentował mocarnego tytułu. To się zmieni wraz z Fable 2. Ta gra wyniesie go wysoko i dzięki niej będzie personą 2007 roku. Dlaczego? Masa niezrealizowanych pomysłów na nowej konsoli musi wypalić, Peter jest mocno podniecony tym, co się w studiach Lionhead wyprawia, ale trzyma język za zębami. Pokaz gry wstrząsnie światkiem rpg. Tym razem naprawdę. **[Dagon]**

hdtv w domu każdego gracza

nowa konsola + nowy telewizor = nowe doznania

Pod koniec 2007 roku telewizory LCD i plazmowe wyciągające 720p będą dostepne w cenach, o jakich nawet nam się nie śniło jeszcze rok temu. Już teraz, uważnie obserwując promocje, można „wyjąć" 42-calową plazmę obsługującą rozdzielczość 1024 x 768 za trzy tysiące złotych. W tej samej (a nawet niższej!) cenie można nabyć 32-calowy ekran LCD. Niebawem zacznie się masowe wprowadzanie przez producentów sprzętu urządzeń full HD, czyli obsługujących to upragnione 1080p, dzięki czemu 720p stanie się najmniejszym i najtańszym możliwym standardem. Spodziewam się, że za dziewieć miesięcy przyzwoity 32-calowy telewizor LCD nie będzie kosztował więcej niż dwa tysiące złotych. A to już naprawdę coś, co można przełknąć bez popitki. Choćby wpłacając 500 złotych i resztę w 24 ratach po 62,50. **[Gulash]**

neo PLUS
SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO WII | DS



新プラス neo PLUS

SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO Wii + DS

blu-ray wystrzeli

nowy nośnik materiału filmowego w HD wygra wojnę z HD-DVD

Filmy na Blu-rayu chwycą na Zachodzie i będzie ich sprzedawać się coraz więcej i więcej. Gdy ktoś ma duży telewizor HD i obejrzy film na DVD, a potem w wysokiej rozdzielczości, nie ma już powrotu do SD bez kręcenia nosem na jakość. Blu-ray jest wspierany przez niemal wszystkie studia filmowe, filmy już teraz sprzedają się w stosunku 2:1 do HD-DVD (zapewne dzięki sporej już bazie PStrójek za oceanem), a playery i telewizory będą już tylko tanieć. **[Gulash]**

xbox 360

Polska zostanie podbita przez Microsoft?

Nie trzeba łykać halucynogenów i wpatrywać się w konstelacje gwiezdne, by przewidzieć, iż Microsoft zostanie tegorocznym zwycięzcą wyścigu nextgenów w Polsce. Wii może i króluje w krajach, gdzie każdy trzyma pod telewizorem po dwie, trzy konsole, ale polscy gracze szukający konkretów, a nie maszynki do aerobiku, wybiorą X360. Przyczyni się do tego zarówno rosnąca liczba hiciorów, która w tym roku wzbogaci(ła) się o takie pozycje jak Crackdown, Mass Effect czy BioShock (no dobra, parę osób pewnie kupi też Halo 3) jak i rozpuszczający macki na cały świat Live! Wii, mimo że najtańsze, pozostaje zbyt kosztowne jak na ciekawostkę, Ninny musiałoby dodawać tę konsolę do chipsów, żeby stała się ona w Polsce masowym zjawiskiem. Urok świeżości rozwiązań i odmienności nie poniesie tej konsoli, jeśli zabraknie system sellerów w rodzaju Twilight Princess. PS3 to dla przeciętnego polskiego gracza pieśń przyszłości. W 2007 roku konsola pozostanie sprzętem horrendalnie drogim i nie oferującym za tę kabonę doznań bogatszych, niż maszynka Billa G. Natomiast w dalszym ciągu najlepiej sprzedającą się konsolą w naszym kraju będzie, bez wątpienia, PlayStation 2. **[DrMax]**

wii na szczycie

nie-grający do tej pory świat zachwycił się konsolą Nintendo

Czas prostych gierek nadchodzi, jakbyśmy nagle znowu znaleźli się w latach 80-tych i Nintendo bezsprzecznie zmierza w tę stronę. Adrian Chmielarz się pomylił – nie będzie konsoli-crapu, nie będzie upadku. Nie wróżę tu z kamieni albo z fusów, o wszystkim mówią liczby. 3 miliony w kilka tygodni, a plany marketingowe zakładają o wiele więcej, Nintendo chce wrzucić 18 milionów Wii do końca roku. 18 milionów! A przez 6 lat kostka sprzedała im się w zaledwie 22 milionach egzemplarzy. Nintendo znalazło nowych nabywców, nowy kanalik zbytu gier. Narzekać możemy na prostackie, niezbyt rozbudowane, słabe graficznie tytuły, ale w tym tkwi haczyk. Gry na Nintendo Wii to jak Tamagotchi – popierdółka, którą kupowali starzy i młodzi, a hardkorowcy zaśmiewali się z tych jajeczek. Tamagotchi zarządziło, wyciągnęło Bandai z bagna długów. Skoro pan Zenon i pani Stasia z warzywnego nie zagrają w mega skomplikowanego GoWa, tylko w Wii Sports – a Zenonów i Staś jest więcej na ulicach miast… Dopowiedzcie sobie sami. **[Dagon]**

killzone next-gen

killer-app czy jeszcze jedna ściema?

Najlepsza graficznie gra FPP, a przy tym najmniej innowacyjna? Sony da kopa, bo po prostu nie ma innego wyjścia. Taki hype na tę grę trzeba wykorzystać, ale Guerrillasi nawet nie próbują pokazać ćwiartki kodu, żeby napięcie nie spadło tak, jak to miało miejsce z Bungie i Halo 3. Jeśli Killzone zawiedzie, to już wszystko będzie poniżej oczekiwań. To szansa dla Sony, by pokazać, że ich konsola potrafi pociągnąć gry nowej generacji ładniejsze niż Xbox 360. Będą pompować w tę produkcje dużo pieniędzy, dużo siły, dużo pracowników. I to będzie widać. **[Dagon].**

żegnaj, sego

niebiescy podupadli już tak, że mogą z tego nie wyjść

Do niebieskiej firmy mam ogromny sentyment. Głównie za sprawą nieodżałowanego Dreamcasta, na którym ich gry można było kupować niemal w ciemno. Nie wiem, co się stało po przejściu na gry multiplatformowe. Czy programiści stracili motywację? Naprawdę nie mogę zrozumieć, jak można upaść tak nisko. Co gorsza, nie widzę szans na poprawę. Oczywiście, nowy Virtua Fighter na pewno nie będzie gniotem, dobre gry czasem się im przytrafią, ale dawnej świetności raczej nie odzyskają. Chciałbym powiedzieć, że Sega odnajdzie się w prostych i intensywnych grach na Wii, ale sam do końca w to nie wierzę. „Niebiescy" coraz szybciej zbliżają się do rmomentu, gdy przestaną tworzyć gry, a skupią się na wydawaniu cudzych tytułów. **[Kaxi]**

Anarchia w branży – Gry 2.0

To bodaj najważniejsze zagadnienie, które będzie determinować rok 2007. Możemy się podniecać nowymi kontrolerami, HD erą, docieraniem gier do niedostępnego im wcześniej spektrum vide emeryci, kobiety, niepełnosprawni, możemy się elektryzować produkcjami epizodycznymi, represjami i restrykcjami prawnymi, eDystrybucją, czy tworzeniem osobliwych gier w egzotycznych zakątkach globu, ale to jest prawdziwa rewolucja.
Idea ta łączy w sobie kilka założeń, będących syntezą kulturalno-obyczajowo-konwenansową. Otóż, dzisiaj w dobrym tonie jest pracować i robić to, co się lubi, co sprawia przyjemność. Dalej, najlepszą władzą jest taka, która jest zdecentralizowana, na jej straży nie stoi żadna policja, żaden inny człowiek. Po trzecie – współpraca jest bardziej opłacalna niż konkurencja. Po czwarte, wszyscy jesteśmy różni, każdy ma swoje plusy i minusy, sposobem na zwycięstwo jest połączenie sił. Synteza powyższych frazesów to myśl i idea Games 2.0. Największe korporacje produkujące gry pracują nad wcieleniem tego w życie; chcą wytworzyć infrastrukturę i dać wszystkim narzędzia kreacji, które uruchomią potencjał każdego z osobna, a tym samym całego kolektywu. Pozycje przyszłości będą opierać się na wymianie wiedzy, jej ekstrakcie, esencji tworu, produktu jednostki, będącego komponentem dużego projektu. Polegać będzie to na wspólnym akcie kreacji, niszczenia, ale i zbierania, układania, głównie przetwarzania. Chodzi tu mianowicie o youtube, o wikipedię, o myspace i Second Life w jednym, o zupełnie nową erę, o zerwanie z wszelkimi kanonami i konwencjami. EA pracuje już nad takim projektem, a mianowicie Spore – tu gracze będą dzierżyć narzędzia kreacji, wirtualne młot i dłuto. Co dalej? Gracze zostaną zamknięcię w zakładach pracy? Wykrystalizuje się elektroniczny... proletariat? Pojawi się Marks, Bakunin czy Proudhon wirtualnej rozrywki? Czy będzie to pierwszy, a zarazem ostatni, wieńczący krok w kierunku dehumanizacji i odczłowieczenie gier i gracza? **[Ganon]**

Tańszy Xbox 360 i Xbox „540"?

Jesienią lub wczesną zimą Microsoft obniży cenę standardowego Xboxa 360, a także być może wprowadzi nowy model ze złączem HDMI, większym dyskiem i wbudowanym HD-DVD, w tej samej co obecnie cenie. Ruch ten zostanie wymuszony nasyceniem rynku dwuletnią (wtedy) konsolą i spadkiem dynamiki sprzedaży. Na pewno na półkach pojawi się także większy, dodatkowy dysk do przechowywania filmów HD ściągniętych z marketplace.
[Gulash]

Dwa od Nintendo

Wyjdą dwie absolutnie niezbędne, hitowe i rewelacyjne gry na Wii. Obie ze stajni Nintendo. Z tego jedna będzie miała w tytule dwójkę.
[Banan]

FIFA coraz lepsza

Nie, w tym roku FIFA nie dogoni jeszcze Pro Evolution Soccer... Choć jak wiemy, przebija grę Konami niemal w każdym aspekcie, jeśli chodzi o licencje, prezentację, komentarz. EA nie spocznie jednak na laurach i FIFA 08 będzie znowu lepsza od ubiegłorocznej edycji, co oznacza, że odległość między nią a PESem znowu zmaleje. **[Gulash]**

Wczuj się

Najpierw był Perfect Dark Zero, później Rainbow Six: Vegas. Niby shootery fpp, ale wystarczy przykleić się do ściany, żeby ujrzeć sylwetkę bohatera w całości. Płynne, niezauważalne przejścia z fpp do tpp sprawią, że zaniknie problem identyfikacji z bohaterem. Znacie to – widok fpp jest zły, bo nie widać kim się gra, więc ciężko się wczuć w konkretną rolę. Tpp jest nie lepszy, bo obserwując postać nie można poczuć, jak to jest być w jej ciele, na jej miejscu. **[Mielu]**

Remake FFVII

Gram ostatnio w FFVII (nie powiem na czym i gdzie) i wiem, że jej nowa edycja na jakąkolwiek konsole podniosłaby sprzedaż sprzętu, jak nic innego na świecie. To jest samonapędzająca się machina, sacrum dla milionów... Tak więc pozostaje tylko wyglądać panów z Sony pędzących z walizkami kasiuty do Square-Enix i namawiających ich do wydania remake'a na PlayStation 3, a po drodze strzelających się z agentami MS i/lub Nintendo. A potem już tylko będę czekał na ożywienie pewnej miłej kwiaciarki. **[qsh]**

Komórki będą duuuże

Na rynku pojawią się telefony komórkowe nowej generacji, z jeszcze większymi wyświetlaczami i jeszcze lepszymi procesorami, zdolnymi wygenerować porządną grafikę 3D. Sporo firm, zarówno wielkich koncernów, jak i małych ekip rzuci się do produkcji gier na te urządzenia. A nie będą się one różnić aż tak bardzo od tego, w co można było pograć na PS one. Przynajmniej graficznie – w dalszym ciągu gra na telefon komórkowy kupiona za dziesięć złotych będzie oferowała godzinę, może półtorej zabawy. **[Gulash]**

2007: CO NAS CZEKAP

Rok 2007 bez nowego GameBoya

Gracze na całym świecie zastanawiają się, kiedy Nintendo wytoczy najcięższą armatę i zapowie następnego GameBoya. W domyśle stoi pytanie, czy po ucieczce w bok, jaką niewątpliwie jest NDS, Nintendo wystawi bezpośredniego rywala dla PSP. Ale szczerze mówiąc, wątpię byśmy usłyszeli cokolwiek o nowym Graj Chłopcu w ciągu tego, czy nawet kolejnego roku. DS sprzedaje się jak wściekły, a rok 2007 ma duże szanse być dla tej konsoli jeszcze lepszy! Dlatego prędzej spodziewam się nieśmiałych wypowiedzi o kolejnym DSie, niż GameBoyu. Ten drugi wymagałby od Nintendo sporych nakładów finansowych, których firma nie musi ponosić, skoro ma dużo tańszą, dwuekranową dojną krowę. Osobiście twierdzę, że zapowiedź nowego GB będzie znakiem, że Nintendo ma jakieś kłopoty i sięga po przygotowanego na czarną godzinę asa w rękawie. **[Kaxi]**

Xbox 360 i je-je-jest imprezka!

Wii sprzedaje się jako konsola oferująca proste gry dla każdego. Wiadomo, że PS3 pójdzie śladami poprzedniczki i trafią na nią kolejne odsłony EyeToyów, Buzzów, SingStarów i wszelkich innych gier tego typu. Jak na tym tle wypada Xbox 360? Fatalnie. Dopiero teraz pojawiło się światełko w tunelu, czyli Guitar Hero II i Dance Dance Revolution Universe, a jak będzie dalej? Cóż, Microsoft podobno szuka nowych graczy (co miała udowodnić Viva Pinata), a to właśnie do osób niezainteresowanych konsolami trafiają wspomniane wyżej tytuły. Dlatego jeszcze w tym roku powinniśmy doczekać się odpowiedzi MS na zabawki Sony. Dobre Karaoke z możliwością ściągania piosenek online na początek wystarczy. **[Mielu]**

Granie „anywhere"

Z pewnością wyznacznikiem będzie hasełko „anywhere". Internet dopadnie nas dosłownie wszędzie, czy tego chcemy czy nie, a co za tym idzie, wszelkie bajerki z nim związane, także elektroniczna rozrywka. Będziemy śmigać w jakąś grę w sieci na X360 z kolegą, który na podorędziu ma jedynie PieCa. Dalej, kiedy coś nas od rozgrywki odciągnie, przeniesiemy ją na komórkę, nawet, jeśli nie w pełnym wymiarze, to chociaż zaprojektujemy sobie mapy do online'owej siekanki w naszym ulubionym fpsie, wyślemy smsa z zamówieniem na nową broń, a na służbowym laptopie zaopatrzonym w Vistę rozpoczniemy ściąganie na Xboxa najnowszego filmu z marketplace. Zalążki tego zobaczymy już w tym roku. **[Ganon]**

Sony „coś" pokaże

Sony nie pokazuje na razie zbyt wielu gier na swoją nową maszynę, co dla mnie wyraźnie oznacza ciszę przed burzą. Wiadomo, że wewnętrzne studia Sony są większe niż Microsoftu i Nintendo razem wzięte i wiadomo też, że firma pracuje obecnie nad setką (!) gier na PS3. Oczywiście, te gry będą ukazywać się przez najbliższe pięć, sześć lat. W tym roku jednak Sony przygotuje taki show i zaprezentuje takie rzeczy, że wszystkim gałki oczne zbieleją. Przynajmniej na chwilę. I nie będzie już wygłupów z Giant Enemy Crabem. **[Gulash]**

NDS, mały zwycięzca

Final Fantasy XII, Dragon Quest IX, The Legend of Zelda, Heroes of Mana – cztery tytuły, które sprawią, że Dual Screen zdominuje listy sprzedaży w tym roku. A to dopiero początek, bo choć oczy wszystkich będą zwrócone głównie na PS3 i X360, NDS będzie kontynuował swój bieg na szczyt, tak trochę po cichu i przy niedowierzaniu wielu graczy. Bo choć dużo można tej konsoli zarzucić, faktem jest, że Nintendo już któryś raz w swej historii idealnie wstrzeliło się w rynek ze swoim nowym produktem. A przepotężny support od Square-Enix (choć oczywiście nie tylko) pokazuje, że widzą to również developerzy. **[Kaxi].**

Polska dla PSP?

Na świecie króluje NDS, a u nas ogromne szanse na jeszcze większą ekspansję na handheldowym rynku ma PSP. A to dzięki emulatorowi PS one oraz, nie bójmy się tego przyznać, nielegalnemu oprogramowaniu pozwalającemu samemu zrzucić obraz DOWOLNEJ gry z PS one na Memory Stick i następnie odpalić ją na PSP. Final Fantasy Tactics, FF7, MGS, Residenty, Silent Hille... Biblioteka tytułów jest ogromna i można w nie grać już, nie czekając aż Sony umieści je na swoich serwerach i będzie je można pobrać poprzez niedostępne dla przeciętnego Jasia PLAYSTATION 3. PSP nagle okazuje się być szalenie interesującą propozycją dla fanów PS one, których w Polsce nie brakuje. Polska 2007, to Polska PSP, nawet jeśli niestety jest to zasługą piractwa. **[Mielu]**

Wii360 FTW!

Combo Xbox 360 Core + Wii kosztuje mniej, niż PlayStation 3. Część graczy zdecyduje się na ten wariant – trzystaseśćdziesiątka do poważnych gier, Wii do dłubania w wirtualnym nosie w Wario Ware. I nawet jeśli Nintendo nie będzie dostarczać hitów co miesiąc, zawsze zostanie bogata biblioteka gier na Xboxa 360. Taki trend będzie panował do czasu, aż PS3 dostanie tych kilka konkretnych, prezentujących moc Cella exclusive'ów. Wtedy świat ponownie zakocha się marce PlayStation. **[Gulash]**

kryzys jRPG

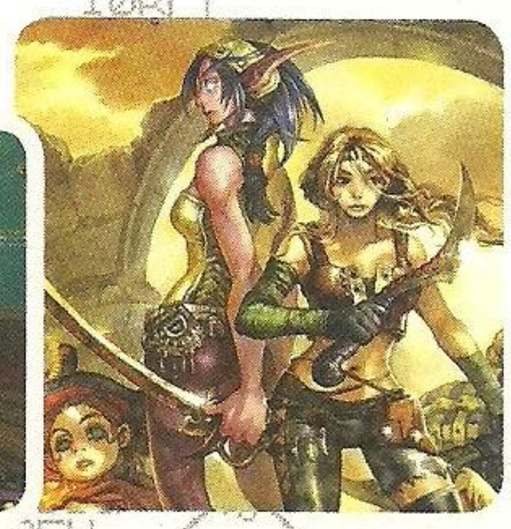
czas na renesans także i w tym gatunku

Nie spodziewamy się dobrych gier z tego gatunku, czeka nas susza w temacie, brak większych produkcji, mało innowacji, ciągle to samo z powielanymi schematami i kiepską grafiką. Zachód wyraźnie przejadł się japońskimi dziwactwami i prostotą, która nie można dłużej tłumaczyć ograniczeniami sprzętowymi. Ten sam Zachód przywita z otwartymi rękami masę ciekawych, europejskich i amerykańskich gier rpg oferujących rozbudowane możliwości kreacji bohatera oraz ogromne, dające się swobodnie eksplorować światy. W cenie jest fantasy i S-F. Japonia się skończyła... Przynajmniej do czasu FF XIII. Ale to dopiero w 2008 roku. Szansę ma jeszcze Lost Odyssey, ale to będzie wysepka na wielkim, pustym morzu. Takie tytuły jak Mass Effect, dodatek Shivering Isles do Obliviona, White Council czy zapowiedziany niedawno przez Bethesdę Fallout 3 utwierdzają pozycje tradycyjnie pojmowanych erpegów. **[Dagon i DrMax]**.

mmorpg power!

next-geny nie mogą zignorować tego rynku

Z jednej strony Left 4 Dead, Kane & Lynch i Army of Two to sygnały, że świat konsol ma świadomość czym dla konsolowej rozrywki jest wspólna sieciowa zabawa. Tylko trochę za bardzo chcą tu odkrywać koło. Po szaleństwie, jakim na pecetach stał się World of Warcraft (8 milionów użytkowników w dwa lata, a dopiero co ukazał się Burning Crusade, który w noc premiery sprzedał 2,4 miliony sztuk i jak nic spowoduje przekroczenie krytycznych dziesięciu milionów) nie wątpię, że lochy pod siedzibą Microsoftu pełne są wygłodniałych mmorpg-owatych kreatur, które tylko czekają na wpuszczenie na rozległe tereny sieci. Microsoft ze swoją infrastrukturą i doświadczeniem zdobytym na drugiej już generacji Live'ie nie może zlekceważyć tego tematu. Tylko co będzie WoW-em 360-ki? **[Banan]**



akcja non-stop

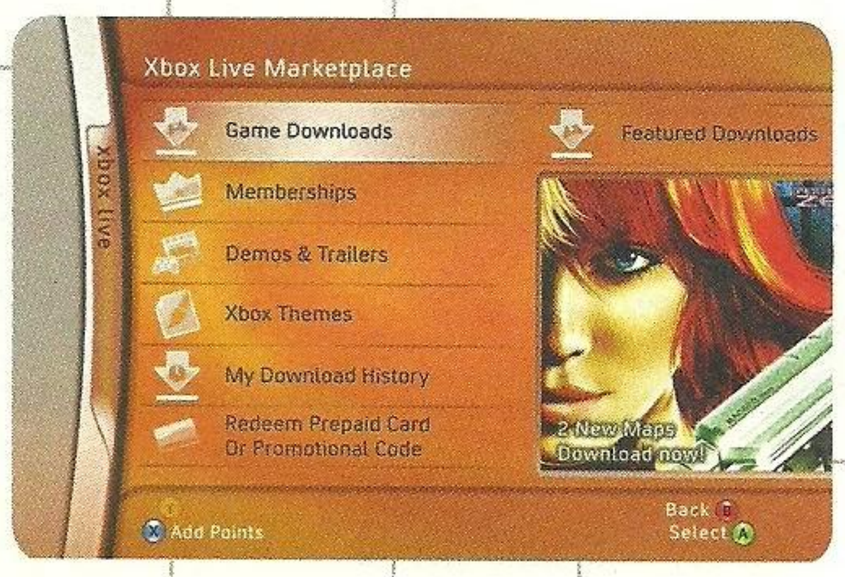
skradanki powoli będą wymierać na rzecz mocnych strzelanin

Gears of War pokazało, że nawet z powolnego skradania się i chowania za ścianami można stworzyć szybką, dynamiczną, mocną rzecz. Coraz więcej tytułów nastawionych jest na szybką, intensywną zabawę. Utrzymujący się we krwi wysoki poziom adrenaliny, to cel, jaki w tym roku postawią sobie autorzy gier. W tę właśnie stronę poszedł Rainbow Six: Vegas – przyspieszono rozgrywkę wprowadzając odnawiające się zdrowie, zupełnie jak w GoW i Call of Duty. Tymczasem coraz mniej słyszymy o tradycyjnych skradankach. Miłośnicy gatunku czekają właściwie tylko na Metal Gear Solid 4. Autorzy Cipher Complex głośno mówią, że nikt już nie chce czaić się długo w mroku. Liczy się akcja, akcja i jeszcze raz akcja. Ten rok będzie obfitował w tytuły pełne intensywnej akcji, a skradanki praktycznie przestaną się liczyć. **[Mielu]**

dodatkowe problemy

jak zedrzeć więcej kasy z graczy?

Rozbudowana struktura sieciowa otwiera szerokie perspektywy dojenia klientów przed firmami sprzedającymi tzw. „downloadable extra content". Już teraz na tym polu dochodzi do absurdów w rodzaju pobierania opłat za cheaty i tutoriale do gier, jak to robi EA i już niedługo może się zrobić jeszcze bardziej kuriozalnie. Ktoś rzeknie – nie chcesz, nie kupuj – ot, kapitalizm. Zgoda. Tyle, że jakby nie patrzeć proceder odbija się negatywnie na jakości gier. Nie ma głupich, nikt nie przepuści okazji zarobienia dodatkowych kudosów na postaciach, misjach czy opcjach wyciętych z ukończonego produktu i rzuconych odpłatnie w czeluście sieci. Przynajmniej dopóki gracze nie wypną się na tytuły stające się pełnoprawnymi produktami dopiero za dodatkową opłatą. W tym roku spodziewamy się zalewu drobnego, płatnego kontentu, wcale nie najwyższej jakości. Nie dajmy się łatwo oszukać! **[DrMax]**



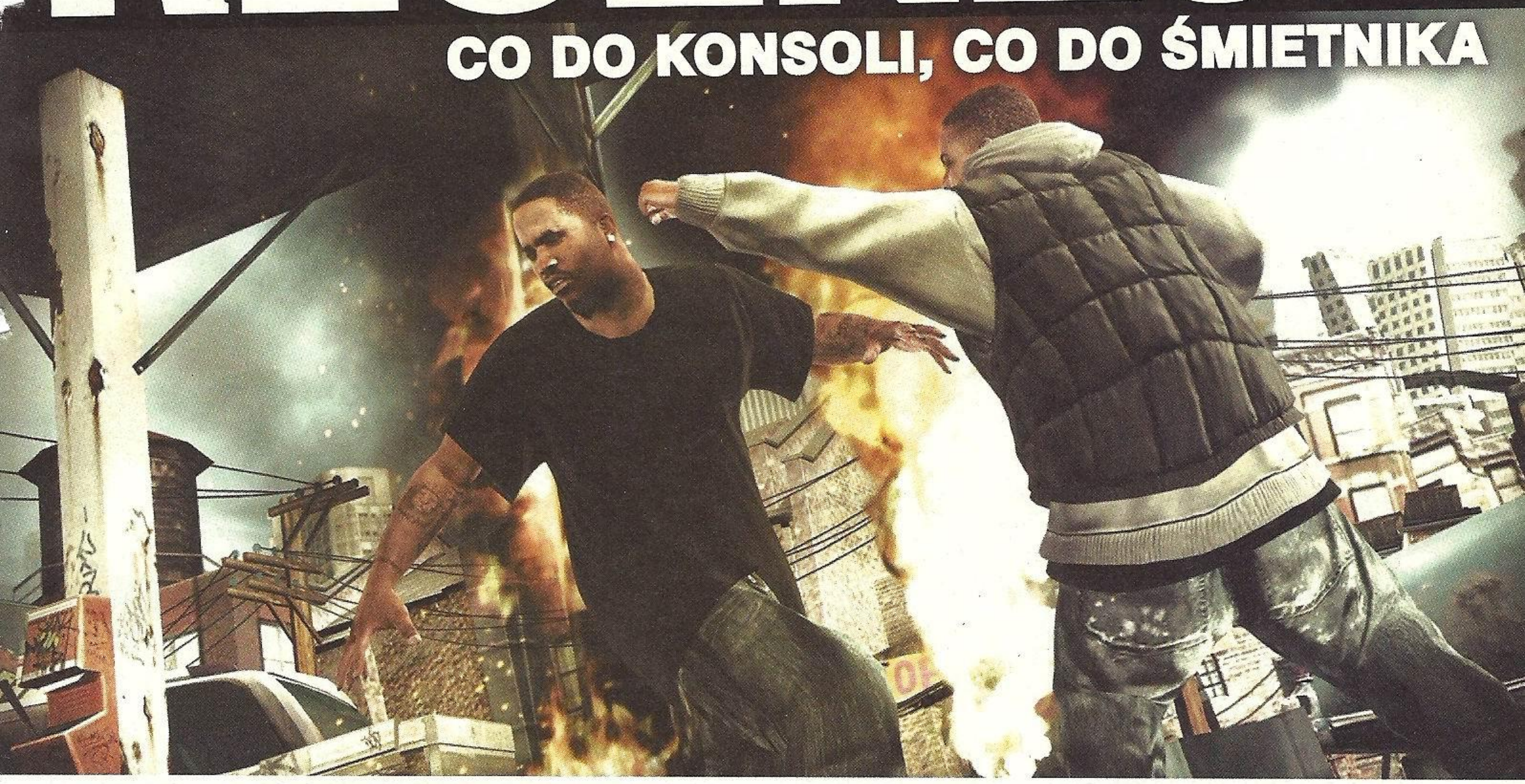
PSP: wóz albo przewóz

czy przenośna platforma Sony ma służyć jako jukebox?

Bez zastrzyku nowych, ciekawych gier PSP podzieli los innych gadżetów torujących drogę nowym formatom ze stajni Sony prosto na cmentarz innowacyjnych, nieużywanych technologii zaraz za betamaxem i minidiskiem. Sony ma jeszcze z rok na wymyślenie czegoś mocnego, co uzasadni posiadanie za małego ekranika na oglądanie filmów i granie w gry z dużych konsol, a za dużego jak na słuchanie muzyki i przechowywanie danych. Potem cała para pójdzie w gwizdek PlayStation 3. **[Banan]**

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA



N+ MOST WANTED KWIECIEŃ 2007

MOTORSTORM
Wraz z premierą PlayStation 3 dostaniemy wreszcie kompletną, wzbogaconą o tryb online wersję MotorStorma. Już nie możemy się doczekać.

VIRTUA FIGHTER 5
Akira, Pai, Leon i Jacky w towarzystwie nowych i starych przyjaciół razem z peestrójką zagoszczą na dłużej w redakcji.

GOD OF WAR 2
No nie ma cudów. Musimy dostać w pełni już ukończoną grę w ciągu miesiąca. Musimy, i już.

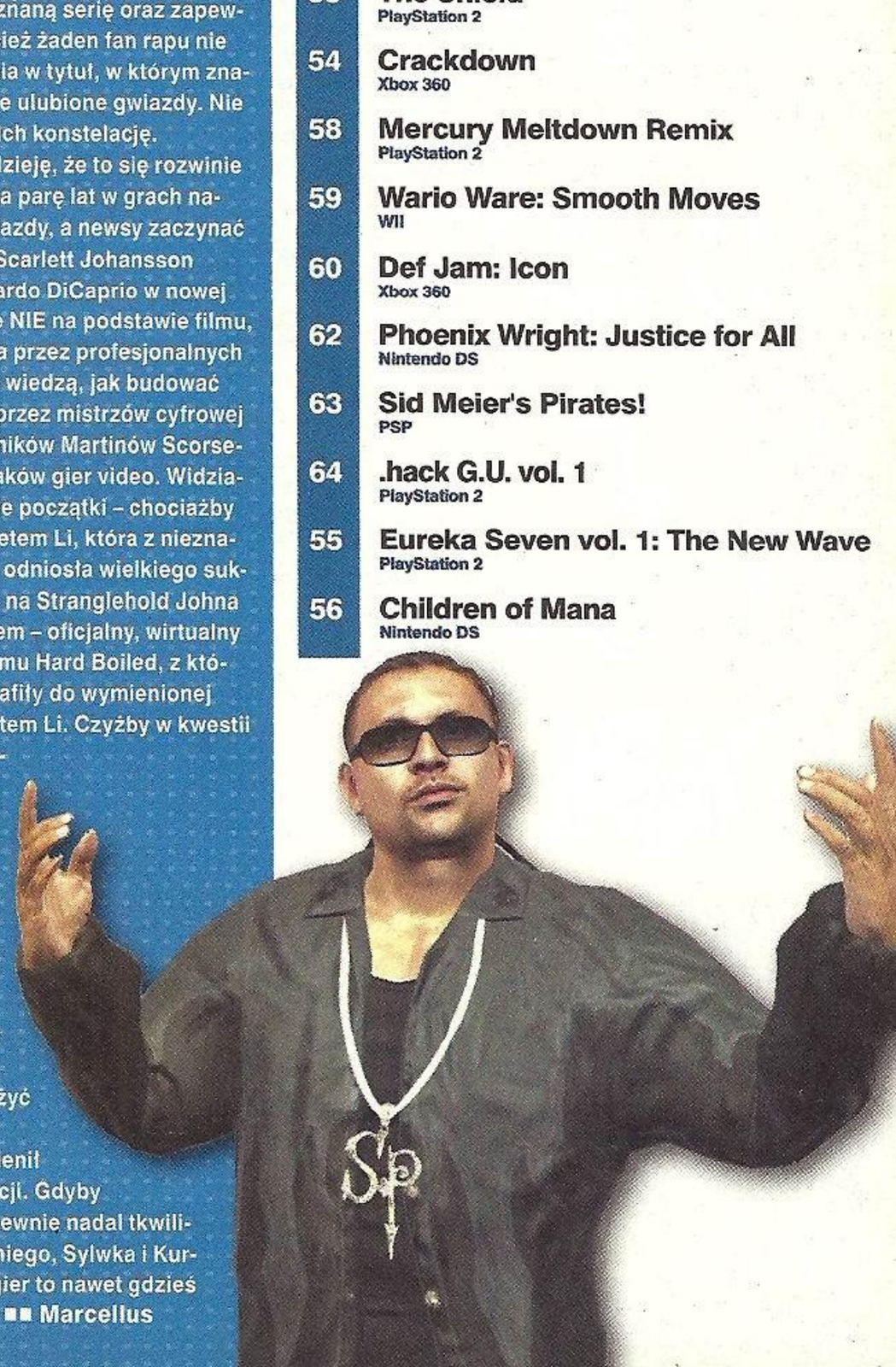
Kierunek – wschód!

Tam musi być jakaś cywilizacja... Niby Electronic Arts miało zacząć szukać sposobu dotarcia do „niedzielnych" graczy i stworzyć, coś na miarę gigantycznego sukcesu SingStara, bo zorientowali się nagle, że w tym akurat segmencie nie tylko nie są liderem na rynku, ale nawet w ogóle w nim nie uczestniczą, a tu Sony przycina grubą kasę. Okazuje się jednak, że genialne w swej prostocie karaoke na PS2 i niedługo PS3 (z możliwością ściągania teledysków z sieci) trudno jest twórczo rozwinąć lub wymyślić coś równie chodliwego, a przy tym równie banalnego. Trudno bowiem zaliczyć ich bodajże pierwszy nieśmiały krok w kierunku gier muzycznych, którym jest Def Jam: Icon, do tak zwanego mainstreamu – po pierwsze, gra jest wyłącznie dla dorosłych, raperzy kiną tam jak woźnice po kilku głębszych, a ich kawałki zawierają wszystkie te soczyste słowa, które w teledyskach na MTV zastępowane są ciszą lub nieco mniej soczystymi. Czego najlepszym przykładem mógłby być puszczany ostatnio do znudzenia kawałek Akona „I wanna love you", który w oryginale zamieszczonym na płycie z naklejką Parental Advisory Explicit Lyrics brzmi „I wanna fuck you". Co „nieco" zmienia romantyczny dotychczas wydźwięk piosenki. Oczywiście mógłby, gdyby znajdował się w Icon, ale wiecie, o co mi chodzi. Po drugie – to brutalna, ostra, krwawa i wcale nie łatwa bijatyka, a kobiety w bijatyki raczej nie grają.

Sam jednak pomysł na Def Jam: Icon godny jest pochwały – to jedna z niewielu ostatnimi laty gier od Electronic Arts, która aż błyszczy świeżutkim lakierem świetnego pomysłu. Wprawdzie warstewka to cienka, o czym przekonacie się z recenzji, ale jednak jest. Na dokładkę zrobili to sprytnie pod względem marketingowym – gdyby była to zwykła mordoklepka z jakimiś wydumanymi postaciami walczącymi w rytm muzy, pewnie nikt by się na to nie złapał. A tak EA (prawdopodobnie) złapało dwie sroki za ogon – odświeżyło całkiem już znaną i uznaną serię oraz zapewniło jej zbyt, bo przecież żaden fan rapu nie odmówi sobie zagrania w tytuł, w którym znaleźć i obić może swoje ulubione gwiazdy. Nie wszystkie, ale sporą ich konstelację.

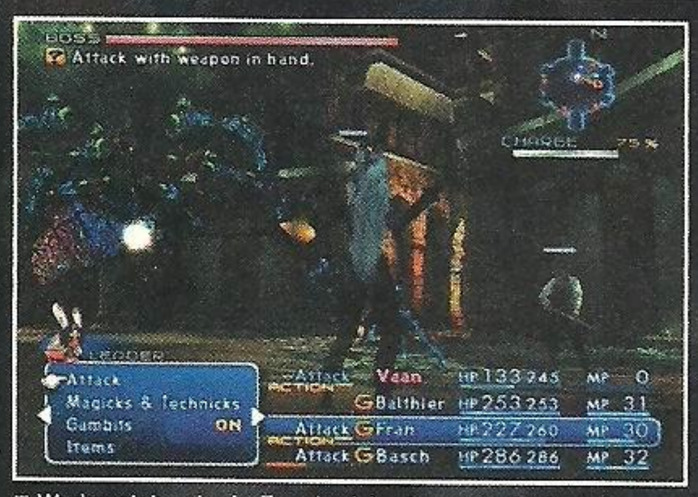
Ja mam jednak nadzieję, że to się rozwinie jeszcze bardziej, że za parę lat w grach naprawdę „zagrają" gwiazdy, a newsy zaczynać się będą od tego, że Scarlett Johansson wystąpi u boku Leonardo DiCaprio w nowej grze, która powstanie NIE na podstawie filmu, a zostanie wymyślona przez profesjonalnych scenarzystów, którzy wiedzą, jak budować akcję i zrealizowana przez mistrzów cyfrowej reżyserii – odpowiedników Martinów Scorsese i Sławomirów Idziaków gier video. Widziałem już tego nieśmiałe początki – chociażby gra Rise to Honor z Jetem Li, która z nieznanych mi przyczyn nie odniosła wielkiego sukcesu. A teraz czekam na Stranglehold Johna Woo z Chow Yun-Fatem – oficjalny, wirtualny sequel genialnego filmu Hard Boiled, z którego zresztą sceny trafiły do wymienionej przed chwilą gry z Jetem Li. Czyżby w kwestii nowego sposobu realizowania gier Hong Kong znowu wyprzedził resztę świata o przynajmniej dekadę? Tak, jak to zrobił w przypadku dynamicznych filmów sensacyjnych łączących ostre strzelanie z kung-fu, co Hollywood zauważyć raczyło dopiero, gdy Matrix na zawsze zmienił postrzeganie kina akcji. Gdyby nie Daleki Wschód, pewnie nadal tkwilibyśmy w czasach Arniego, Sylwka i Kurta, a pod względem gier to nawet gdzieś w okolicach Ponga... ■■ **Marcellus**

48 **Final Fantasy XII** PlayStation 2
52 **Arthur and the Invisibles** PlayStation 2
53 **The Shield** PlayStation 2
54 **Crackdown** Xbox 360
58 **Mercury Meltdown Remix** PlayStation 2
59 **Wario Ware: Smooth Moves** Wii
60 **Def Jam: Icon** Xbox 360
62 **Phoenix Wright: Justice for All** Nintendo DS
63 **Sid Meier's Pirates!** PSP
64 **.hack G.U. vol. 1** PlayStation 2
55 **Eureka Seven vol. 1: The New Wave** PlayStation 2
56 **Children of Mana** Nintendo DS



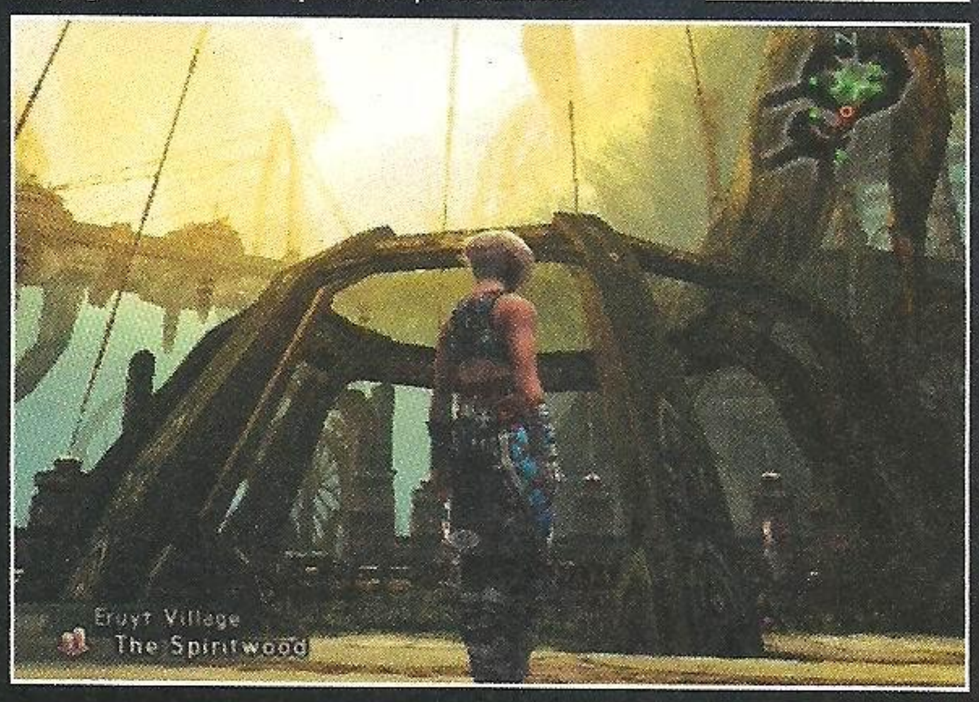
FINAL FANTASY XII

CO JAKIŚ CZAS FF JEST BARDZIEJ FINAL, NIŻ POZOSTAŁE. TAK BYŁO W PRZYPADKU NIEZBYT POPULARNEJ I W OPINII WIELU GRACZY NAJMNIEJ UDANEJ DZIEWIĄTKI NA PS ONE. PODOBNIE JEST TEŻ Z POŻEGNALNYM POCAŁUNKIEM ZŁOŻONYM PRZEZ SERIĘ NA CZOLE KONSOLI PLAYSTATION 2



Wydawałoby się, że Fran będzie stanowiła doskonały materiał na maga, ale równie dobrze można zrobić z niej strzelca wyborowego i atakującą dwuręcznym mieczem heroinę.

Podczas przemierzania kolejnych bezdroży można włączyć mapkę pozwalającą zorientować się w terenie, ale niektóre sekretne przejścia nie są na niej zaznaczane. Jak to w erpegach – trzeba trochę samemu pokombinować.



txt: BANAN

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Square Enix
- Producent: Square
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■■□

DOBRE: Jeśli komuś podoba się FF, to niemal wszystko. To Final Fantasy XII!
ZŁE: Jeśli komuś nie podoba się FF, to niemal wszystko
BRZYDKIE: Nic...

GULASH: Ja nie mam tu praktycznie nic do dodania – to Banan jest Finalowym ekspertem i trzeba zdać się na jego opinię. Jeśli gra w coś 200 godzin i wystawia potem taką ocenę, to wiem jedno: warto.

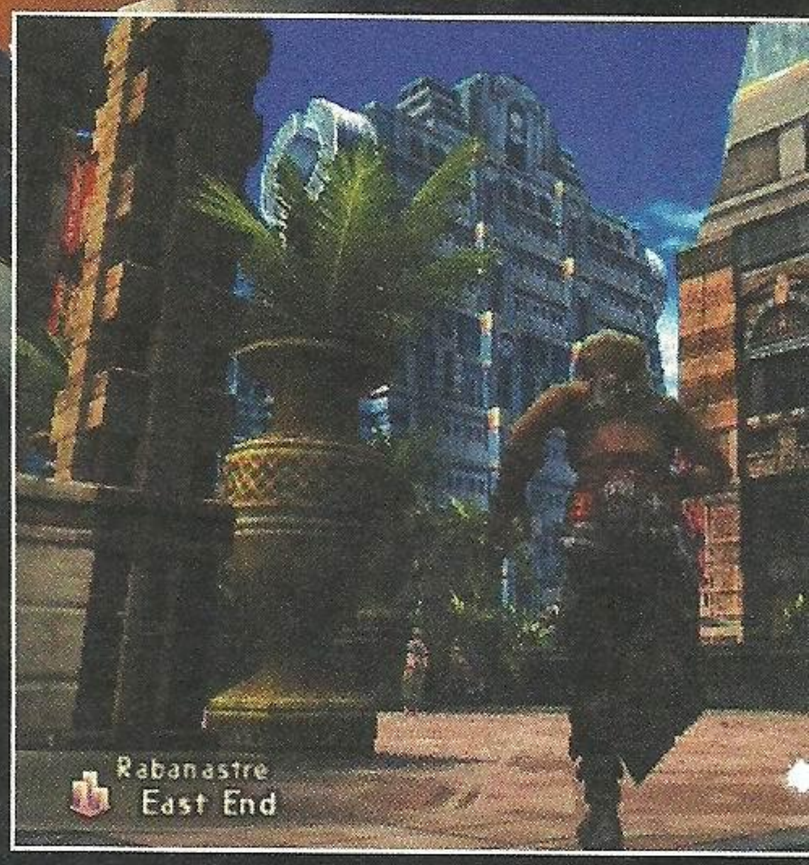
Sprawa jest dosyć poważna. Po śmierci młodego i bohaterskiego księcia, Dalmasca nie ma nawet chwili na pogrążenie się w żałobie. Jej granice przekraczają siły Imperium Archadii i tylko szybka, zdecydowana reakcja sił lądowych może zatrzymać nadchodzący atak. Może, ale tego nie robi. Księżniczka popełnia samobójstwo i na tronie Dalmaski zasiada nowy, niekoniecznie miłościwy władca z Archadii. O dziwo jednak, podczas zaprzysiężenia sprawia wrażenie osoby, która chce odbudować zaufanie poddanych znajdujących się de facto pod okupacją jego wojsk.

Z innych wiadomości...

Scenariusz Final Fantasy XII to trzysta kilobajtów czystego, absolutnie nieżywego i nie wciągającego tekstu. Jeżeli chcecie koniecznie przeżyć emocje porównywalne z tymi, jakich doświadczycie idąc ręka w rękę z bohaterami fabuły najnowszego Finala, możecie równie dobrze włączyć, nie, nie TVN 24 – to byłoby zbyt łatwe. Proponuję Al Jazeerę. Traficie na równie dużo zrozumiałych nazw, imion i odniesień do sytuacji, których śledzenie i rozumienie jest praktycznie poza zasięgiem śmiertelnika nie obłożonego książkami o problematyce Bliskiego Wschodu.

Czy to ma sugerować, że seria Final Fantasy po odejściu Hironobu Sakaguchiego to wciąż dobrze opowiedziana, przemyślana i zagmatwana historia? Być może tak. Być może jest odbiciem rzeczywistości, w jakiej dziś żyjemy, z okupantami w imię dobra zajmującymi... Ale zaraz. Dlaczego ma nas to ruszać? Nasza własna historia okupacji ma pod dostatkiem dla każdego. No to może chodziło o pokazanie konfliktu o wiele bardziej realnego, niż takiego, w którym wielki, bezkształtny potwór pochłania całe kontynenty? Trudno. Jakby nie było, cała ta historia, na tle której poznajemy losy naszych bohaterów, swą skalą i przystępnością spokojnie dorównuje programom historycznym z History Channel.

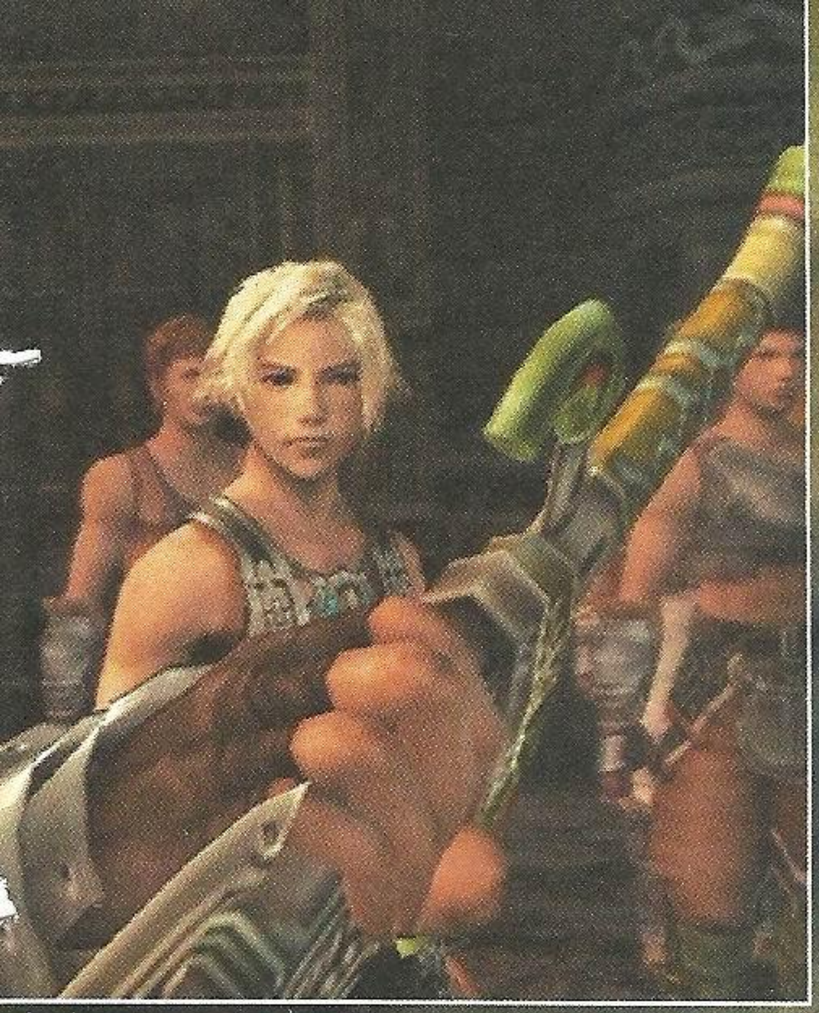
Na szczęście w mniejszej skali nasi bohaterowie przedstawieni są już należycie, choć trochę brakuje zróżnicowania gatunkowego – poza Fran wszyscy są ludźmi. Młody złodziejaszek Vaan, jego towarzyszka zabaw Penelo, księżniczka Ashe, piraci Balthier i Fran oraz rycerz Basch tworzą barwną, ale nieprzesadnie wieloetniczną ekipę. Plusem jest to, że czasem do składu potrafi dołączyć sterowany przez konsolę i narzucony wydarzeniami gość, co bywa przydatne w części questów i daje się wykorzystać także podczas zadań specjalnych. O ile nieroztropnie nie popchniemy fabuły naprzód, pozbywając się sojusznika. I chociaż



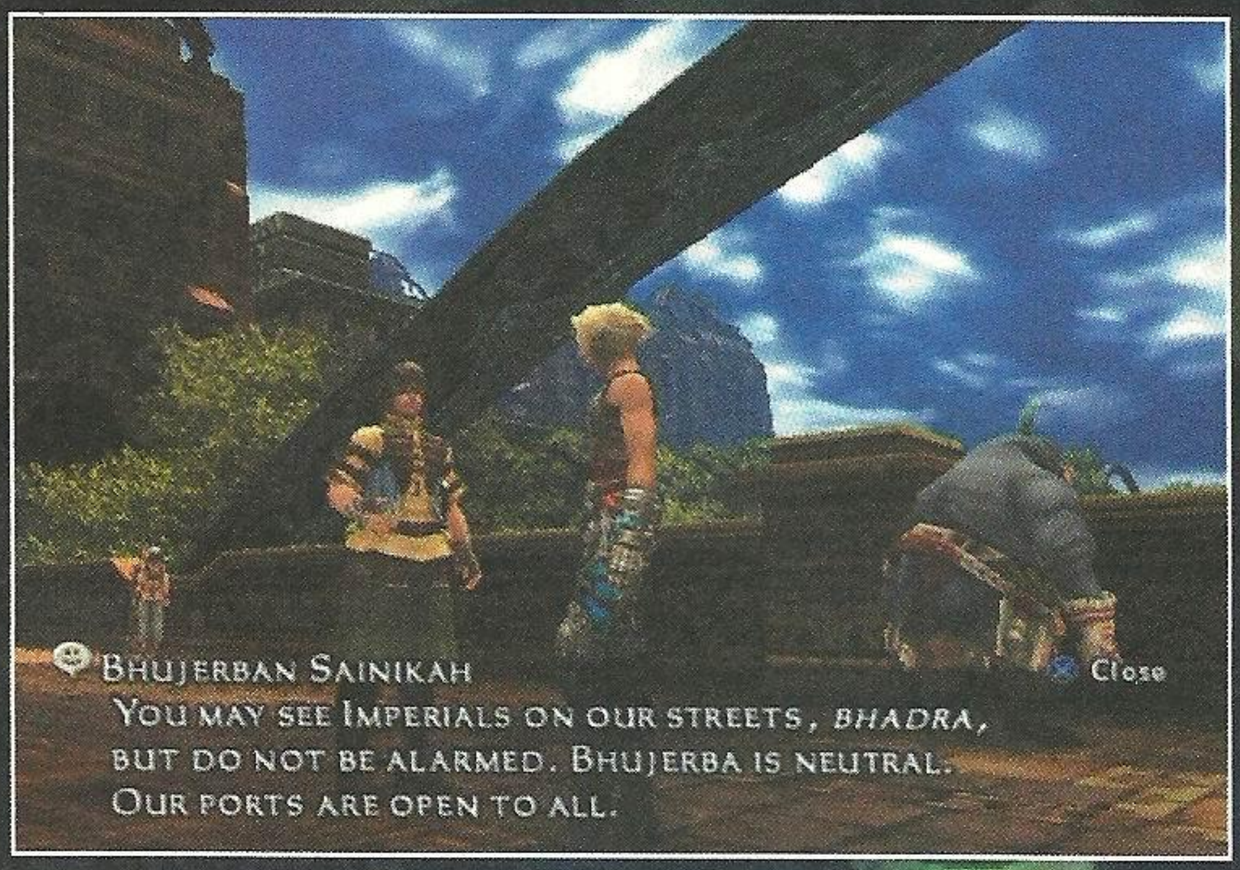
przez całkowitą fabularną wymienność postaci, brak narzuconych specjalizacji i zero konieczności rozdzielania ekipy, przywiązujemy się do nich jedynie przez popychające fabułę dialogi, to jednak daje się nimi grać. A wydarzenia zachodzące na ekranie, a bieżące zadania przedstawiane są w postaci strawnych kawałków. I dobrze.

→| ARMY OF LOVERS

Zdecydowanie najnowszy, największy i najpiękniejszy z dotychczasowych Finali – przynajmniej część z tych przymiotników pojawiała się w tekstach o każdym kolejnym tytule spod szyldu FF. Dawno nie było to równie aktualne, jak tutaj. Przebogate scenerie – czy to monumentalna latająca forteca, tętniące życiem miasto, parna dżungla, skute lodem przełęcze, czy też usiana dziwnymi, strzelistymi platformami pustynia – wszystko to już w takiej czy innej postaci widzieliśmy w każdym z Finali, ale nigdy jeszcze w tylu detalach i z taką dbałością o szczegóły. Doskonale animowane sylwetki bohaterów przemierzających biegiem te tereny również znajdują się całą przepaść od tego, co widzieliśmy w na przykład dziesiątce. Żaboty Balthiera, dzika grzywa Fran czy, ech, przykrótka kamizelka Vaana – wszystkie te elementy wymodelowano aż nazbyt drobiazgowo. Nie wspominam o wyglądzie i efektach towarzyszących korzystaniu z rozmaitych modeli broni, bo to mamy już od czasów siódemki. Wciąż jednak wypadałoby zauważyć, że zakładane elementy zbroi nie są widoczne na sylwetkach – mała niekonsekwencja, która zapewne ma nie wybijać nas z klimatu, kiedy podczas animowanych przerywników pojawiają się bohaterowie w całej swojej pięknie wymodelowanej krasie, aby za chwilę przywdziać wszystkie te zbroje, hełmy i rękawice, które człowiek pieczołowicie wybiera. Nie bez trudu należałoby dodać, bo możliwości porównania parametrów kolejnych rodzajów broni i strojów są dziwnie ograniczone i w zasadzie wymagają zakładania każdego nowego sprzętu i sprawdzania ich użyteczności na piechotę.



■ Zwiedzając niektóre miejsca pojawiają się przygodowe akcje. Tutaj na przykład niezbędne jest pokonanie kilku elektrycznych wrogów w celu przywrócenia zasilania niektórym układom. Gdzie indziej może to być naładowanie specjalnych kamieni z wielkich kryształów albo odpowiednie rozpropagowanie plotek – zwykle stopień zrealizowania danego celu symbolizuje wskaźnik procentowy.



FINAL FANTASY ADVENTURES: IFRIT STRIKE

Huk dobiegający z całkiem niedaleka usłyszałem, kiedy akurat błąkałem się po Cosmo Canyonie. Była letnia noc, więc wyszedłem na balkon i popatrzyłem w kierunku, z którego dobiegało wycie autoalarmów. Chwilę później ujrzałem sylwetkę gościa jadącego na rowerze z kierunku, z którego dobiegł wybuch. Postanowiłem zobaczyć co się dzieje. Na miejscu, oddalonym od mojego domu o około trzy minuty zobaczyłem wysadzoną futrynę sklepu na dole budynku, na ziemi pełno było okruchów szkła z rozwalonych okien. Bomba. Dosłownie.
Kiedy na miejsce przyjechała policja ochoczo zapakowałem się do radiowozu, korzystając ze zdolności nabytych w sesjach spędzonych z Police Questem. Wyjaśniłem, że zapewne widziałem bombiarza, bo nie wyobrażam sobie, żeby ktoś, kto usłyszał wybuch w środku nocy, przejeżdżając tuż obok i nie chciał zobaczyć co się stało. Te informacje potwierdziły, kiedy po zaproszeniu na komendę w charakterze świadka kilka dni później uciąłem sobie pogawędkę z panem detektywem na temat okoliczności zdarzenia. Wtedy jeszcze nie wiedziałem, ale to byłby mój Kryminalny (albo W11, zależy co kto ogląda) moment. A gościa, pomimo mojego precyzyjnego opisu (jechał na rowerze i chyba był to mężczyzna), o dziwo nie złapali.

Nieco mniejsze wrażenie robi ścieżka dźwiękowa – nie zapamiętałem żadnego z kawałków. Są naturalnie zróżnicowane, po pokonaniu bossów pojawia się nawet zremiksowany klasyczny motyw, ale nie widzę powodu, by kupować soundtrack na nieprzewidziane okazje. Za to zdecydowanie odczuwam potrzebę słuchania głosu Fran – bardzo nosowego, bardzo kobiecego i bardzo seksownego. Pozostałe kwestie są raz lepsze (Balthier dzięki swojemu wokalowi niemal odrobił stratę z plastikowych pierścionków), raz średnie (niczym nie wyróżnia się Ashe), ale żaden nie spada poniżej pewnego poziomu. Całkiem odrębna historia to stroje bohaterów. Projekty kostiumów Vaana, Balthiera czy Fran stanowią prawdziwe podsumowanie trzech dekad MTV, łącząc elementy stroju tancerzy z Uptown Girl Billy'ego Joela, kostiumy wokalistów Army of Lovers i puszczając oczko do dziewczyn z Pussycat Dolls.

→| FINAL JEST FINAL

Grafika, architektura czy animacja to jednak wciąż te same elementy, które z każdą kolejną częścią (no może poza cofnięciem do czasów deformacji z dziewiątki) ewoluują, są coraz bardziej dopieszczone i wydumane. Ważniejsze jest jednak to, że w tym ostatnim peesdwójkowym Finalu XII jest wszystko, czego moglibyśmy się spodziewać. Jest lokalny sphere grid. Summony. Limit

CZY SERIA FINAL FANTASY PO ODEJŚCIU HIRONOBU SAKAGUCHIEGO TO WCIĄŻ DOBRZE OPOWIEDZIANA, PRZEMYŚLANA I ZAGMATWANA HISTORIA? BYĆ MOŻE TAK

Breaki. Wedge i Biggs. Chocobosy. Moogle. Bahamut. Nazwy się zmieniają, ale Mist Knacki to limit breaki połączone z jednorękim bandytą, summony nazywają się aeonami, sphere grid to license board, a Bahamut nie jest wielkim krewnym smoka, tylko fortecą. Ale Square nikogo nie zwiedzie. Znowu wrzucili do miksera wszystkie elementy, które znamy i lubimy. Wyszedł kolejny udany koktajl o smaku jakby nowym, ale wciąż znajomym. Są nawet odpowiedniki przewijających się przez całą grę wcieleń Jenovy z siódemki – tym razem pod przykrywką groźnych sędziów z loga FFXII. Są ciekawie przedstawieni, zagrani i mają zróżnicowane osobowości, ale to, że są zakuci w zbroje nie pomaga specjalnie w odróżnieniu jednych od drugich – szczególnie na początku.

Ostatni Final na PlayStation 2, poza wszystkim, musiał drastycznie różnić się od wcześniejszych wersji, jednocześnie zgrabnie łącząc wszystkie elementy, które uczyniły serię tak popularną. Dlatego system walki przeszedł największą zmianę od czasów, kiedy dwuwymiarowe sprite'y postanowiły zacząć wyglądać jak trójwymiarowe pokraki.

Model określającej zasięg ataku siatki z Vagrant Story został zastąpiony mało eleganckimi, ale czytelnymi liniami łączącymi napastnika z ofiarą, a system walki opierającej się na przeprogramowanych sekwencjach ataku jest żywcem przeniesiony z pecetowych mmorpg-ów. Dalsze modyfikacje znanych systemów to już kombinacja z licznych konsolowych rpg-ów. W gąszczu systemu sprzedawania przedmiotów zamienianych w najpotężniejsze bronie i akcesoria, misji hunterskich i mini questów zabrakło chyba tylko łowienia ryb – ostatniego hitu każdej gry, w której bohaterowi przyrastają doświadczenie, liczba form smoka, w którego może się zmienić, albo chociaż połówki serca.

■ Podczas mist knacków postacie wykonują kombinacje ciosów przy animacjach niezależnych do danej sytuacji.

FINAL FANTASY ADVENTURES: NAKED SHIVA

Kiedy dostałem demko Final Fantasy VIII, przeszedłem je kilkanaście razy. Było rewelacyjne (jak zwykle) intro, lądowanie sił specjalnych, ganianie Squallem i walka z arachnoidalnym bossem na końcu. Całość trwała około godziny. W tamtym okresie życia mieszkałem rozdarty pomiędzy dwoma lokalami – konsolę i pokój miałem w jednym mieszkaniu, a przestrzeń życiową po sąsiedzku. Po krótkiej rozmowie z dziewczyną z tamtego okresu, zostawiłem ją w łazience w jednym mieszkaniu i poszedłem do drugiego po ręcznik, którym miała się wytrzeć. I włączyłem na chwilę demo, żeby po raz piętnasty tylko obejrzeć intro.

Wracając z ręcznikiem godzinę później, zastałem ją siedzącą w pustej wannie nagą, zmarzniętą i cicho pochlipującą. Do dzisiaj mam wyrzuty sumienia – nie wiem czy większe dlatego, że marzła, czekając na zdecydowanie za długo nie przychodzący ręcznik, czy dlatego że w sumie byłem rozbawiony, że wolała zostać w wannie, dając świadectwo swojego zmarznięcia, żeby móc legalnie zrobić awanturę.
Tak czy inaczej – sorry, Agnieszka.

■ Walka to podstawa każdego erpega i Final Fantasy XII nie jest pod tym względem inne. Walczyć trzeba i to często.

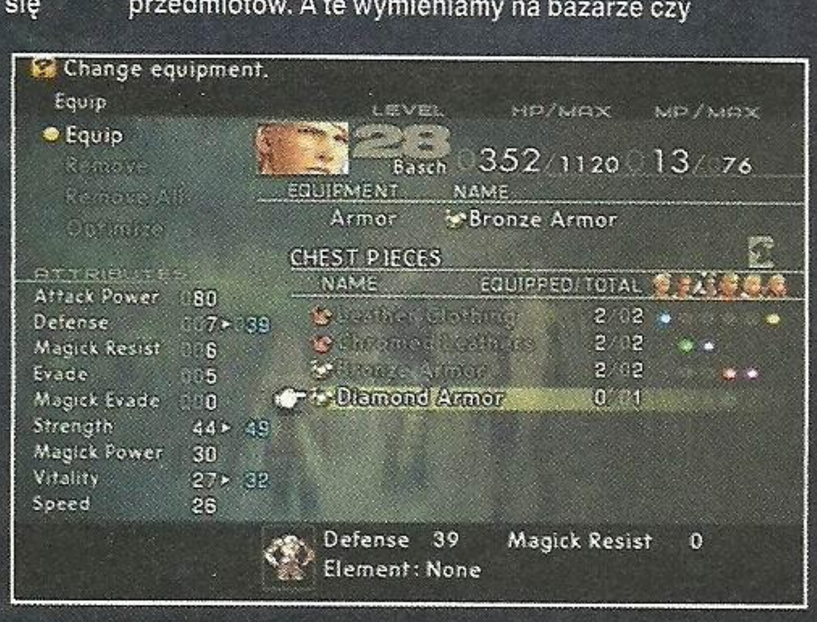
→I SYSTEM. CZĘŚĆ PIERWSZA

Ale opis poszczególnych elementów to jedno, a opis tego, jak się gra w nowego Finala to drugie. Bo wszystkie te elementy pasują do siebie całkiem dobrze. To zresztą żadna niespodzianka. Walki z użyciem dobrze znanych komend są łatwe zarówno dla nowych graczy, jak i weteranów serii, a bieganie dookoła przeciwników wnosi nieco, czasami trudnej do opanowania, ale elementarnej taktyki. Podobnie zresztą jak to, że standardowych wrogów widać na mapie z daleka i tylko od nas zależy, czy i jak ich podejdziemy. Sama rozgrywka poza walką to odwiedzanie kolejnych miast, z których ścieżka prostą drogą prowadzi do kolejnych zwiedzanych lochów, korytarzy czy innych opuszczonych miejsc – zawsze pełnych potworów i zawsze przeplatanych walkami z większymi lub mniejszymi bossami. Żaden, poza kolejno transformującym się ostatnim bossem, nigdy jednak nie jest na tyle potężny, żeby nie dało się go pokonać bez większego napinania. Wiadomo – nie chcemy zniechęcać graczy. Z tego samego powodu zbyt duża część gry – polowanie na marki, specjalne łowy na rzadko występujące potwory czy próba zdobycia najpotężniejszego oręża, staje się sztuką samą dla siebie. Bo koniec gry przychodzi dosyć nieoczekiwanie i wejście do ostatniej miejscówki od walki z bossem dzieli około godziny niezbyt wymagającej zabawy. Znacznie bardziej wymagające są walki z niektórymi z marków, czy niefabularnych bossów, z których jeden ma około pięciu milionów HP-ków. I na szczęście nie odnawia sobie zdrowia, tak jak wielu innych spryciarzy, mających przykrą tendencję do restaurowania połowy energi kiedy życie spadnie im poniżej pewnego poziomu.

→I SYSTEM. CZĘŚĆ DRUGA

Kolekcjonowanie kolejnych trofeów z pokonanych bestii to osobny temat. W opcjach znajduje się katalog, zdobyczy, który zapełnia się w szybkim tempie, w miarę wizyt w kolejnych krainach. Odkrywane przy tej okazji sekrety pozwalają dowiedzieć się więcej o świecie Ivalice, a przy okazji poznać kilka tajników wyrobu potężniejszych broni i zdobywania rzadkich przedmiotów. A te wymieniamy na bazarze czy w sklepach na coraz bardziej fachowe sprzęty – zwykle jednak metodą hurtowego spychania wszystkich tych zdobytych szponów, zębów, płynów, skór i kamieni.

Oczywiście jesteśmy przyzwyczajeni do tego, że na traktach i w leśnych ostępach żerują same potwory i tylko gdzieniegdzie można spotkać bratnią duszę piorącą się z monstrami. Final tradycyjnie już stoi walką i to na niej koncentruje się większość zmian. Jako że naparzania się jest sporo, a unikanie walk jest równie roztropne, jak w każdej innej części serii, trzeba się nad tym pochylić. I dostrzec, że system programowanych zachowań spokojnie mógłby być lepszy. W obrębie każdego świata pojawia się kilka różnych typów przeciwników i ustalanie pojedynczych, dedykowanych taktyk nie sprawdza się uniwersalnie. Przy trudniejszych walkach pozostaje więc manualne operowanie poszczególnymi postaciami i dobrze, że mamy tę swobodę, jednak przy trudniejszych walkach system zapamiętywania poszczególnych działań przez postać potrafi stworzyć problemy, szczególnie kiedy jakąś czynność chcemy powtórzyć kilka razy, ale nie w regularnych interwałach. Dokupowane gambity, czyli trzypoziomowe schematy zachowań (jakiej postaci ma dotyczyć zaprogramowana komenda, co wybrana postać ma robić i komu, czyli np. Vaan ma -> leczyć kumpla -> którego zdrowie spadnie poniżej 50 procent) są bardzo liczne, ale tylko pozornie dają nieograniczone możliwości. Ogólnie – system jest ciekawy i ma pewną głębię, ale nie każdy da się z nią radę zapoznać.



■ Dopiero na ekranie postaci widoczne są wszystkie modyfikacje statystyk, jakie zajdą po założeniu nowej zbroi, tarczy czy pochwyceniu broni. Kiedy chcemy porównać je w Inventory, pokazanych jest tylko kilka najważniejszych.

→I SYSTEM. CZĘŚĆ...

Drugim zastrzeżeniem do systemu walki jest temat wykorzystania Aeonów. Ich zdobywanie jest ciekawym questem samo w sobie, ale nawet najpotężniejsze okazują się żałośnie nieskuteczne w walce z lepszymi przeciwnikami. I zadecydowanie łatwiej jest znaleźć achillesowe pięty, rogi, czy łuski potężnych wyrmów i smoków rzucając kolejne czary i sprawdzając ich efekty, niż przywoływać Aeony i patrzeć jak padają.

■ Chocobosy służą głównie do szybkiego przemieszczania się pomiędzy miejscówkami w obrębie jednej lokacji, pozwalają też na dotarcie w inaczej niedostępne miejsca. Zasiadając na nich jesteśmy nietykalni dla potworów.

a ich nierzadko statusowe ataki są rażąco nieskuteczne. Już nawet nie zapuszczam się na teren ich ściemnionych statystyk – kiedy po walce z potężnym gościem okazuje się, że ten sam Aeon, którego właśnie pół godziny tłukłem ma po przywołaniu 2000 hp-ków, dzięki czemu starcza mu pary na przyjęcie trzech ciosów średnio wymagającego przeciwnika, czuję lekkie rozczarowanie. Dobrze że są, bo Summony od czasów siódemki w Finalu po prostu muszą być, ale szkoda że są takie bezużyteczne.

→I DWA FINALE

Pierwszy raz w swojej historii Final jest od samego początku całkowicie, totalnie, niezwyczajnie nieliniowy. Tak. Od samego początku gry wątek można rzucić gdzieś w kąt i zająć się drugim, mocniejszym od fabuły kręgosłupem, na którym dzielnie trzyma się cała konstrukcja. Jest nim polowanie na marki, czyli wyznaczone do rozwalenia potwory. Każda z takich walk to starcie z bossem i daje fajne nagrody w postaci broni, ważnych z punktu widzenia takiego, czy innego questu przedmiotów oraz kasy. A to jeszcze, zanim wstępujemy do klanu Centurio, który oferuje jeszcze lepsze nagrody za tzw. Elite marki – trudniejsze i jeszcze fajniejsze niż standardowe.

Co prawda kolejne łowy są niejako dyktowane przez scenariusz i ogarnięcie się z bieżącymi powoduje, że do następnych musimy zaczekać z przeniesieniem fabuły w nowe miejsca, ale kiedy tylko to zrobimy, znowu można porzucić wątek. I zacząć szukać – początkowo – sposobu na podlevelowanie postaci, potem – kryjówki konkretnego marka, i wreszcie – skutecznej taktyki rozprawienia się z nim. Marki są bardzo zróżnicowane. Zaczyna się od małego, wściekłego pomidorka obecnego w pierwszej za miejscówce miastem, ale pod koniec gry już dotarcie do wielkiego smoka przechadzającego się po mroźnej przełęczy stanowi niemały problem. Niestety te zagadki – wystawienie drużyny składającej się z samych kobiet, konieczność dotarcia do leża konkretną drogą, czy dotarcie na miejsce w opłakanym zdrowiu – są dosyć rzadkie. Starcia z markami to za każdym razem mniejsze lub większe wyzwanie. Niemal każda wymaga obrania konkretnej taktyki i konieczności doboru rodzaju broni i uzbrojenia. Wchłaniające ataki czarną magią zbroje, pozwalające na kilkuciosowe serie mieczem rękawice, zakładające przydatne statusy akcesoria, wybór oręża przebijającego pancerz – bez ostrego kobminowania potrafi być ciężko.

PIERWSZY RAZ W SWOJEJ HISTORII FINAL JEST OD SAMEGO POCZĄTKU CAŁKOWICIE, TOTALNIE, NIEZWYCZAJNIE NIELINIOWY

Zupełnie inaczej jest z przeciwnikami dyktowanymi przez fabułę. Jakby nie chcąc pod żadnym pozorem urazić graczy, wszystkie rzucane nam pod miecze potwory, sędziowie czy zwykłe postacie okazują się przeciwnikami w najlepszym wypadku godnymi. Resztę daje się przejść bez przesadnego kombinowania, zdobywania specjalnych przedmiotów czy wypruwania flaków z siebie (i pomiotów art designerów Square Enix) w pobocznych questach. Fabularnie płynie się spokojnie, chociaż kilkakrotnie zastanawiałem się, jaką dokładnie obrać marszrutę, aby dotrzeć z punktu, w którym w danym momencie przebywałem do wyznaczonego i ogólnie wskazanego na mapie świata.

Na dobrą sprawę w ostatniego Finala można grać i około 200 godzin, chociaż sporo metodycznego eksterminowania wrogów, czekania na wypadnięcie stosownych przedmiotów i handlowania nieco rozmywa zabawę, zmieniając rozgrywkę w może nie ciężką, ale jednak pracę. Ale to dla osób, które chcą z niej wycisnąć wszystko. I bardzo dobrze, bo grę powinni móc skończyć zarówno amatorzy przechodzenia Finali i oglądania wszystkich tych ślicznych animacji w kilkadziesiąt godzin, jak też hobbyści, którzy nie czują, że zrobili coś ze swoim życiem dopóki nie widzą tygodnia bitego grania na liczniku. I to jest dobre. Bo Final Fantasy to absolutnie największa z gier na PS2. Jaka kiedykolwiek była i będzie. A należy pamiętać, że gdyby nie wyglądający jak Mako Express pociąg ze zwiastuna Final Fantasy XIII i inspirowana dziesiątką dżungla, uznałbym, że czas kolejnej generacji Finala definitywnie dobiegł końca, a zwiastun nowej ery bardziej przypomina kolejną edycję Phantasy Star Online, niż tradycyjnie finalowe podejście do tematu.

Ale zmiany niekoniecznie są złe. Kiedy wyznawcy sprite'ów po raz pierwszy ujrzeli projekty Clouda, zapewne byli przerażeni i oszołomieni tym, jak bardzo zmieni się ich ukochana gra. Pozwólmy, aby na naszych oczach dokonało się to samo. I miejmy nadzieję, że trzynastka będzie miała bohaterkę, która nabierze trochę charakteru, bo zaserwowana w zwiastunie trzynastki heroina sprawia wrażenie jakby pożyczyła najmniej emocjonujące cechy Yuny i Ashe i liczyła, że sytuację uratuje gunblade Leona. ■■

OCENA 9.6/10

OSTATNI WYSTĘP WIELKIEJ SERII NA PS2

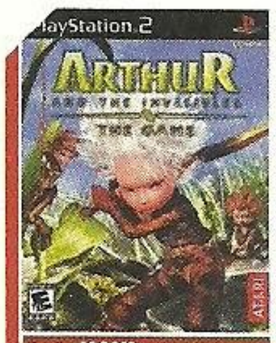
FINAL FANTASY ADVENTURES: MASTER MATERIAL

Kiedy Gulash zaproponował mi wzięcie udziału w produkcji nowego pisma pod szyldem ProScriptu – magazynu konsolowego Neo, braki w temacie konsol nadrabiałem entuzjazmem. Bardzo dużym do momentu, kiedy po zrobieniu poradnika do Soul Blade'a, dostałem zadanie „przygotowania solve'a" do Finala VII. Myślę, że zapał z jakim rzuciłem się na to zadanie, był proporcjonalny do całkowitej niewiedzy na temat ilości pracy jaką będę musiał w to włożyć. Samo opisanie sposobu przejścia, zdobycia wszystkich broni i ostatnich limit breaków oraz materii zajęło mi z tydzień, a w sumie a w sumie całość dopieszczałem jedyne trzy tygodnie.
Tekst i ilość włożonej pracy najwyraźniej spodobały się panu redaktorowi naczelnemu, bo niebawem zostałem włączony do kółka zaufania Gulasha i spółki, a niedługo potem objąłem zaszczytne miejsce zastępcy gościa, którego teksty z wypiekami na twarzy czytałem zaledwie rok wcześniej. Gdyby to był angielski film, to powiedziałbym coś w rodzaju „Dzięki, Final Fantasy VII. Wiele Ci zawdzięczam." Ale gdyby to był film, na przykład z Hong Kongu i na przykład o karate, to mój niechybnie obecny w kadrze mentor z namalowanymi flamastrem wąsami dodałby. „Nie, stary. Wszystko, co osiągnąłeś, zawdzięczasz swojej ciężkiej pracy." Ok.

■ W czasie walki Arturek posługuje się siłą swoich rąk i nóg. Czyli: bije i kopie. Laska poszła na łatwiznę i korzysta ze sztyletów.

ARTHUR AND THE INVISIBLES

POPIS MOŻLIWOŚCI GRAFICZNYCH PLAYSTATION 2?



txt: KAXI

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Atari
- Producent: Etranges
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: Trójpostaciowa, różnorodna zręcznościówka.
ZŁE: Kamerze śmierć!
BRZYDKIE: Coś by się znalazło, ale bloom skutecznie maskuje.

MARCELLUS: Fajnie czasami jednak odzyskać wiarę w gry na filmowych licencjach, bo choć na jedną dobrą przypada przynajmniej kilka fatalnych, to jednak można je wyłowić. Trzeba tylko zasięgnąć do źródła... informacji oczywiście. Tak jest właśnie w przypadku Minimków – gdyby nie recenzja Kaxiego, nie wiedziałbym, że to fajna i bardzo ładna gra.

Są w życiu rzeczy, które lubią się powtarzać. Na przykład gry na licencji filmów wchodzących właśnie do kin. Najczęściej są kubek w kubek identyczne. Właściwie można by się pokusić o napisanie wzorcowej recenzji takiej produkcji, w której podstawiałoby się tylko tytuł i imiona bohaterów – bo wady i zalety są te same. Na szczęście Artur i Minimki (polski tytuł filmu) się z tego schematu wyłamuje, choć niektórych potknięć nie udało się autorom uniknąć.

→I POMYSŁY, DUŻO POMYSŁÓW

Czym może być gra na podstawie filmu dla dzieci jeśli nie platformówką? No, ale to jeszcze nie przestępstwo. Zwłaszcza, że ktoś się przyłożył, pomyślał i pograł w najlepsze pozycje w gatunku, dzięki czemu Artur zyskał bardzo na atrakcyjności. Ale od początku. Pierwsze, z czym spotyka się gracz, to długi i wyczerpujący tutorial. Starszych na pewno zirytuje, ale nie zapominajmy, że to jednak gra dla młodszych, więc nie ma co się pieklić. Szybko się okazuje, że w produkcie Atari pokierujemy nawet nie tyle duetem bohaterów, co całą trójką. Ciekawe swoją drogą, czy na konsolach nowej generacji zobaczymy zręcznościówki z czwórką czy piątką postaci. Ale bez złośliwości, tutaj pomysł sprawdza się całkiem nieźle. Bohaterowie różnią się między sobą nie tylko atakami, ale również indywidualnymi umiejętnościami, niezbędnymi w czasie puzzli. Czasem postać, którą sterujemy, jest nam narzucona z góry, częściej jednak dowolnie przełączamy się między całą trójką. Za pozostałych w tym czasie odpowiada konsola i idzie jej to całkiem przyzwoicie. Leją się nieźle, ale niekiedy zdarza im się utknąć, na przykład podczas pomocy graczowi w przenoszeniu przedmiotów. Ogólnie jednak sztuczna inteligencja radzi sobie dobrze. Inna sprawa, że i wyzwanie nie jest jakieś wyjątkowo trudne.

Z grubsza rzecz biorąc, Artur i Minimki to sekcje zręcznościowo-logiczne, polegające głównie na dostaniu się do przełącznika, oraz walka. I proporcje są raczej nietypowe, bo zmagania z przeciwnikami wcale nie dominują. A do tego dochodzą jeszcze bardzo przyjemne przerywniki, w postaci chociażby shootera na szynach a la Panzer Dragon albo szybkiej mini-gierki, bardzo sprytnie wplecionej w planszę. Dodaje to grze największego atutu – różnorodności.

→I POWRÓT DO POCZĄTKU

Czyli o co chodzi z tymi możliwościami? Otóż **Arthur and Invisibles** wygląda za dobrze jak na grę na licencji. I to na PS2! Otóż w dobie next-genów może trudno to docenić, ale ta gra naprawdę wiele sobą reprezentuje. Tekstury to pierwsza liga, a modele postaci (szczególnie głównych bohaterów) zasługują na oklaski – przejścia między fragmentami filmu a grą są płynne i nie bolą. Nie byłoby jednak takiego wrażenia, gdyby nie przemiłe efekty, a przede wszystkim wszędobylski bloom. Dzięki temu nie widać ewentualnych niedoróbek, a taki na przykład widok wioski Minimków z lotu ptaka to sama przyjemność.

Oczywiście można by się przyczepić, że czasem z tym przesadzono i niewiele w rezultacie widać, a bez bloomu gra wcale nie jest taka ładna, ale po co szukać dziury w całym? Co innego płynność animacji – tutaj braków już się ukryć nie da. Ta potrafi szarpnąć konkretniej, zwłaszcza przy co przy ładniejszych widoczkach. Kolejnym problemem jest doczytywanie się danych. Niestety zdarza się dość często i choć nie trwa długo, to zalatuje poprzednią generacją. Czyli jednak nie mamy tu do czynienia z technologicznym cudem, choć momentami wydaje się, że było bardzo blisko.

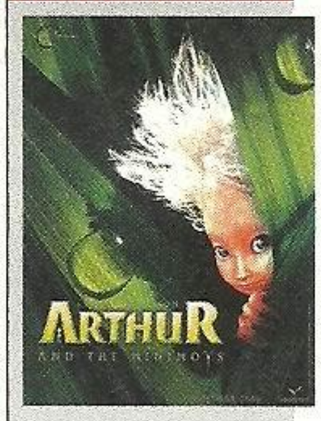
Jak na razie pod adresem Artura nie poleciało zbyt dużo gorzkich słów, ale czas z tym skończyć. Bo Atari nie potrafiło całkowicie pozbyć się klątwy „gry na licencji" i wypełniło przynajmniej jeden obowiązkowy punkt: praca kamery leży, kwiczy i czeka na rzeźnika. Kiedy podąża za bohaterem jest ani dobrze ani źle, ale przynajmniej można ją korygować prawym analogiem. Gorzej kiedy mamy do przeskoczenia kilka rozpadlin i kamera stara się nam „pomóc", ustawiając się w zdefiniowanym miejscu. Problem w tym, że zazwyczaj wtedy za cholerę nie widać, jak duża jest dziura i gdzie dokładnie znajduje się platforma, na której chcemy wylądować. Obejrzenie miejsca z kilku stron ułatwiłoby sprawę, ale akurat w tym miejscu widok jest „sztywny". Pomocne jest obserwowanie cienia postaci, ale trudno to nazwać intuicyjnym sposobem wyjścia z sytuacji. Ciekawy jestem ile dzieciaków się w takich chwilach powstrzyma się od rzutu padem. Szczególnie jeśli checkpoint zahacza o jakąś scenkę czy dialog – nie widziałem filmu, ale głosy w grze są raczej irytujące.

Arthur and the Invisibles to w gruncie rzeczy udana gra. Ciekawa, ładna, rozbudowana i naturalnie z filmowymi bonusami do odblokowania. Podszedłem do niej niechętnie, ale niepotrzebnie – nie licząc kamery nie ma tu rażących niedoróbek, a i ta jest do przeżycia. Jeśli ktoś chce zrobić prezent młodszemu rodzeństwu, może dłużej nie szukać. Choć w przypadku PS2 zawsze warto się zastanowić, czy się kiedyś nie ominęło dużo ciekawszej pozycji. ■■

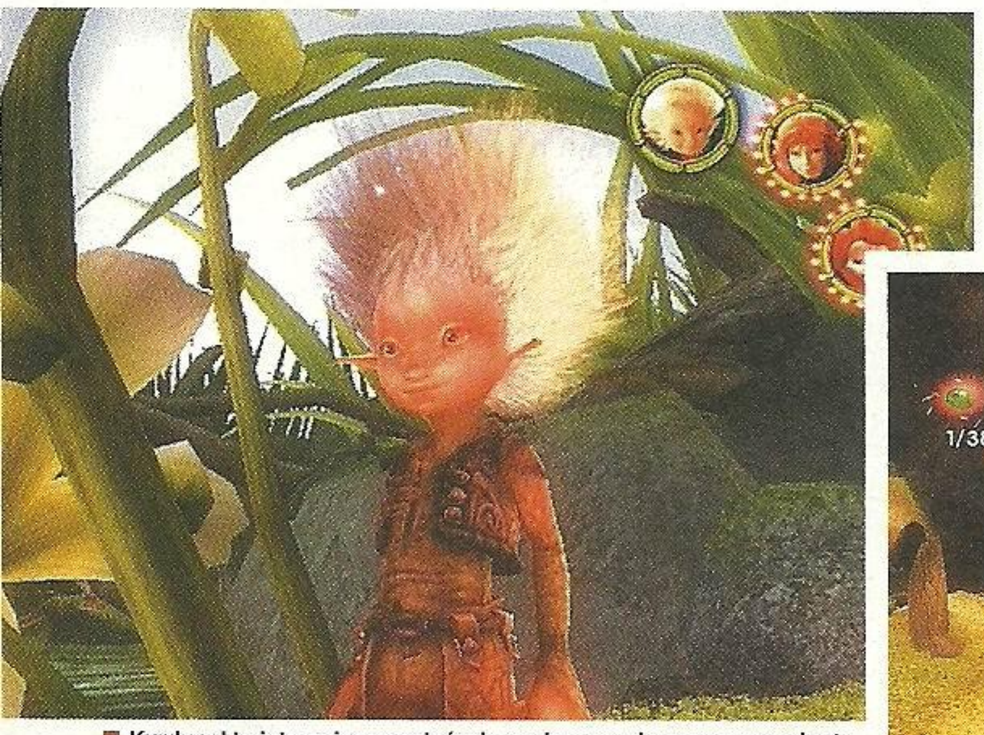
OCENA 7.2/10

CZEMU „MINIMKI" A NIE „NIEWIDZIAŁKI"?

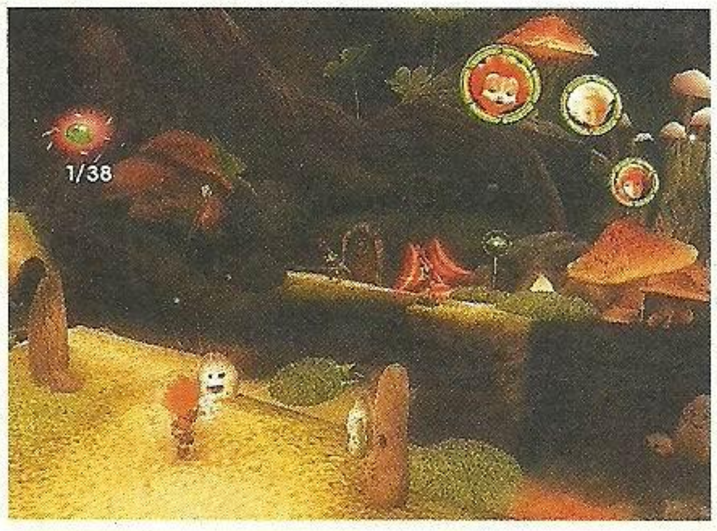
DWA W JEDNYM

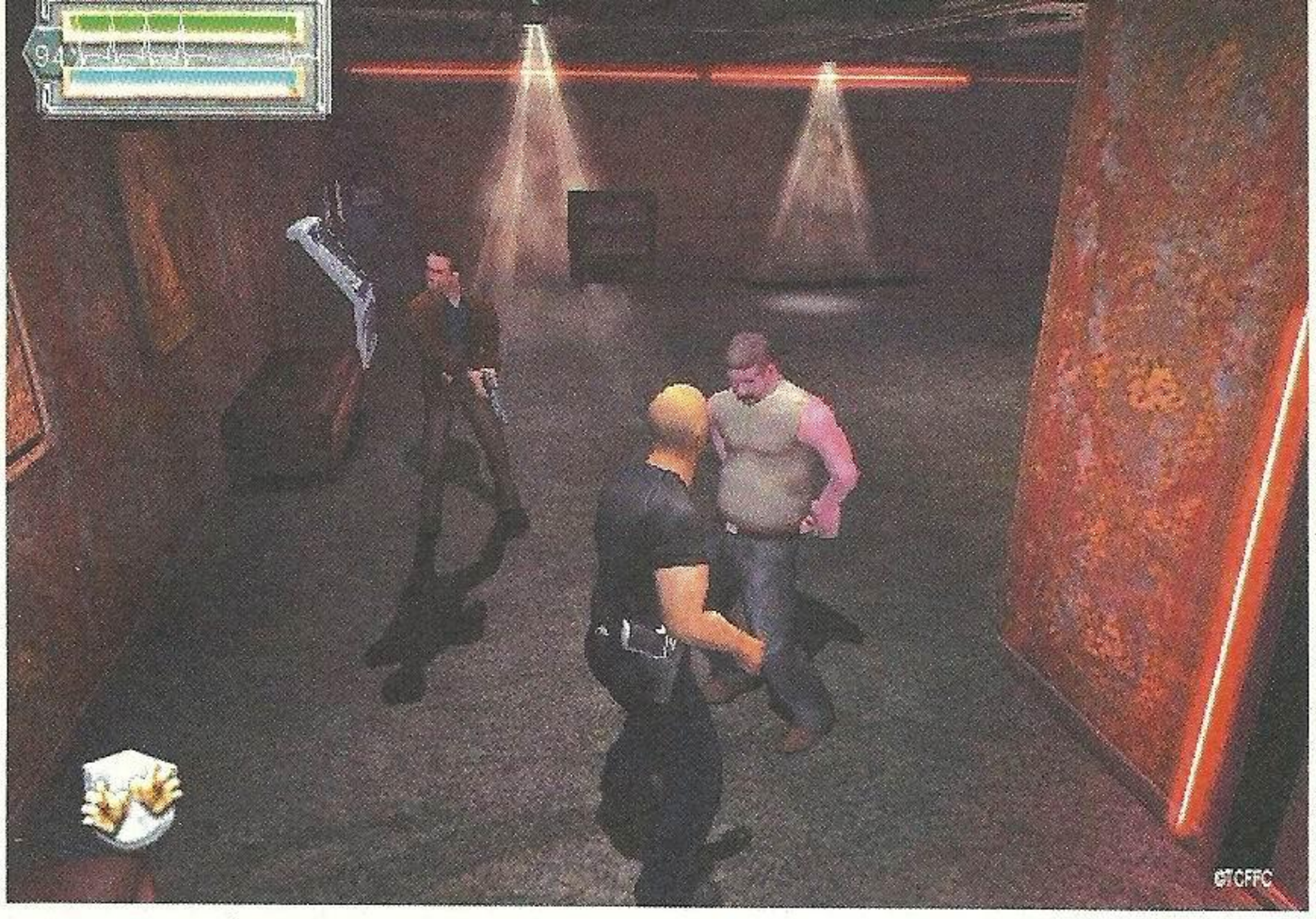


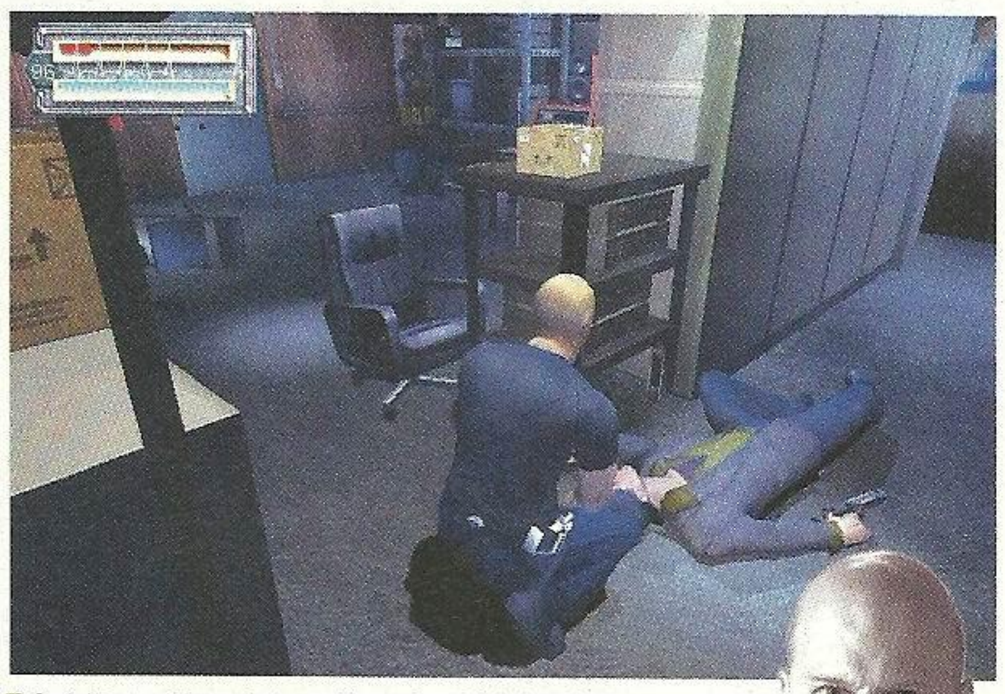
W skrócie, film opowiada o chłopcu, który chcąc ratować dom babci wyrusza na poszukiwanie skarbu do świata tytułowych Minimków. W grę wchodzi też historia dziadka, który zniknął nagle kilka lat temu. W związku z tym akcja ma miejsce w dwóch światach – realnym i tym baśniowym. I tak też jest nakręcony sam film – mieszanką normalnego kina z animacją komputerową. Zagranie nie nowe, ale jednak dość rzadko spotykane. W grze spotykamy tylko te drugą technikę.



■ Kurdupel to intrygująca postać, skrywająca pewien mroczny sekret: do ochrony przed atakami używa... różowej parasolki.



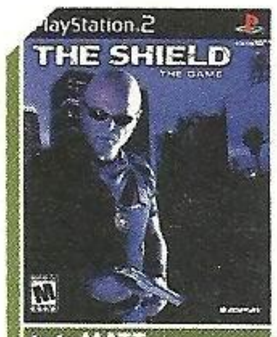




Serial jest całkiem niezły, a główny, łysy jak kolano bohater dość charakterystyczny. Szkoda, że gra okazała się takim gniotem – autorzy gier video w większości nie umieją wykorzystać potencjału drzemiącego w licencjach i klepią gierki sztampowe i nudne.

THE SHIELD

ZIRYTOWANI GRAMI NA PODSTAWIE FILMÓW?



txt: MATT

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Aspyr
- Producent: PoV
- Liczba graczy: 1

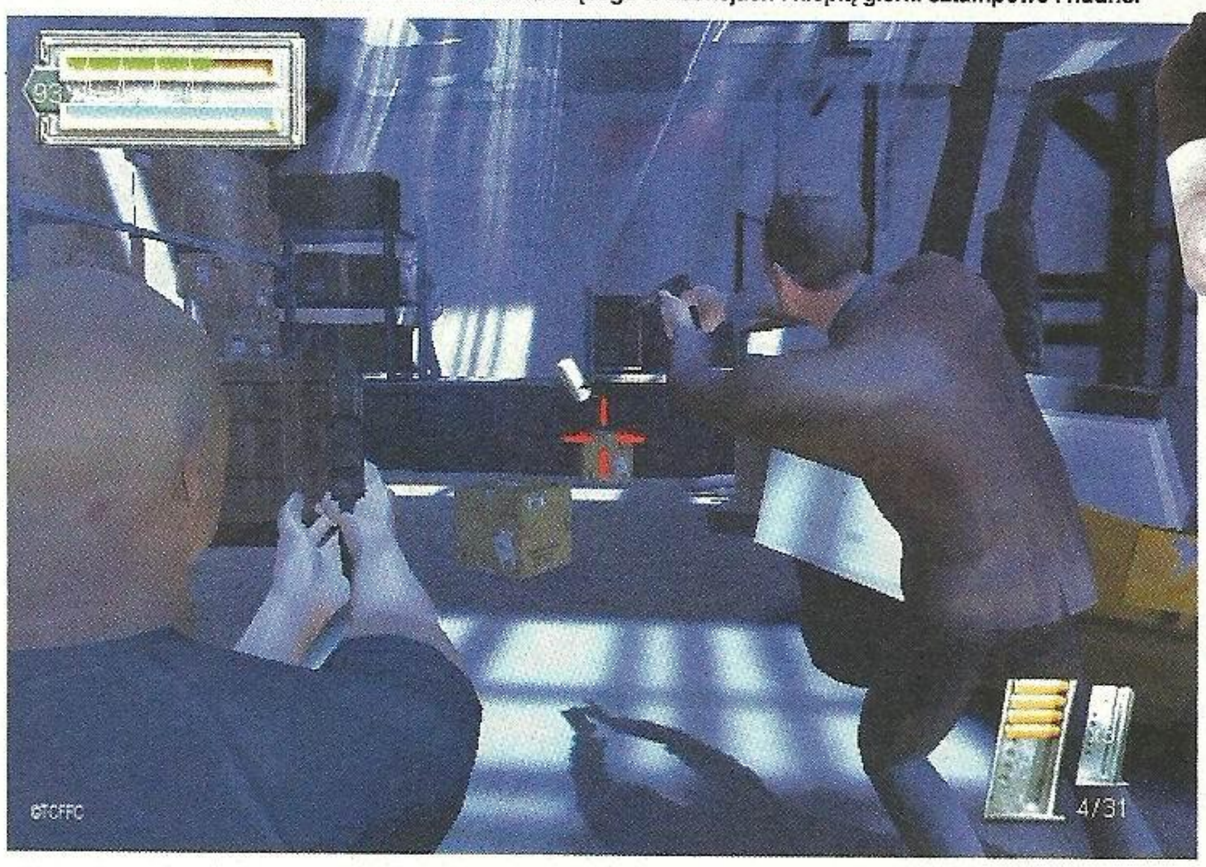
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Nic! No, może głos głównego bohatera...
ZŁE: Ta gra jest naprawdę SŁABA i NUDNA, a tą nudą aż przytłacza!
BRZYDKIE: Vic, jego koledzy oraz gra w której występują.

MARCELLUS: O ile „minimki" wprawiły mnie w radosny nastrój, tak The Shield zrzucił mnie prosto w bezdenną otchłań wypełnioną crapami. Już serial jest ciężko strawny moim zdaniem (zwie się „Świat Glin"), choć nie z winy aktorów, tylko producentów, którzy nie wiedzą co zrobić, żeby było fajnie. I podobnie jest z grą – developerzy też nie wiedzieli, co zrobić, więc zrobili wielką kupę. Wstyd.

Sopranos, Wściekłe Psy i 24: The Game nadal wywołują w Was niekontrolowane torsje? A co powiecie na to, że autorzy gier (mimo naszych dolegliwości) nadal widzą sens w wydawaniu tego typu śmieci? **The Shield** na ten przykład jest grą opartą na amerykańskim, szalenie popularnym serialu, którego główny bohater to brudny, skorumpowany glina. Vic Mackey, bo o nim mowa, jest kolesiem wypalonym przez policyjną rzeczywistość – nie widzi problemu we wzięciu łapówki, kradzieży skonfiskowanych narkotyków, sprzedaży broni, podrzuceniu dowodów na miejsce upozorowanej zbrodni... Jednym słowem – wie, co robić, aby przeżyć i wylądować na czterech łapach. Super, problem w tym, że **The Shield** jako gra jest po prostu do niczego. Pomijam nawet fakt, że konsolowy Shield powstawał długie lata i ciągle zmieniał developera, czy to, że gra długo nie mogła znaleźć wydawcy.

Wszystko to nieważne, bo (na nasze nieszczęście) ktoś zainwestował w ten projekt jednego centa za dużo i cyfrowy Vic ujrzał światło dzienne. Miała być brutalna, policyjna rzeczywistość, miały być rozterki moralne bohatera, miała być szybka akcja, przemoc i mnóstwo akcji – wyszło z tego jedno wielkie NIC. Chyba najmniej istotnym zarzutem jest to, że **The Shield** nie wnosi do świata gier kompletnie niczego nowego, a każdy zauważony tu patent widzieliście na przestrzeni ostatnich siedmiu lat z milion razy. Gorzej jednak, że grafika jest obleśna, Vic – totalnie niepodobny i klockowaty, strzelanie niesłychanie słabe i nudne, a przekleństwa rzucane absolutnie losowo. Pierwszą i podstawową rzeczą, której w **The Shield** brakuje, jest dynamika. No bo dajcie spokój, dlaczego w dobie fantastycznych shooterów i slasherów tpp wyskakuje gra, której bohater przesuwa się po ekranie z gracją przyczepy od samochodu, a jego pozycja strzelecka z miejsca gwarantuje mu natychmiastowy headshot?



→I KOMBAJN DO MIELENIA...

Jeśli idzie o „grywalność", to **The Shield** miała być prawdziwym kombajnem. Są misje, gdzie Vic musi się skradać, strzelać, przesłuchiwać jakiegoś drania, a potem dla odmiany kogoś ścigać. Misje są jednak na tyle wyprane z pomysłów, patentów i motywów przewodnich, że zwyczajnie nie chce się w nie grać. Do licha – The Shield to serial o kapitalnym scenariuszu, dlaczego gra szarga jego dobre imię i nie opowiada kompletnie niczego?! Najsłabiej opracowano momenty, kiedy Mackey trafia na jakiś trop – na przykład w sypialni podejrzanego, albo w toalecie. W takim momencie natychmiast odpala się chaotyczna mini gra na czas, w której musimy szukać kursorem ukrytego na ekranie punktu. Jeśli nie znajdziecie go za pierwszym razem, trop po kilku sekundach znika i już nigdy więcej nie pojawi się w tym samym miejscu. Innymi słowy, jeśli w ciągu kilku momentów nie znajdziecie na ekranie punktu, który schowali przed Wami weseli programiści, nie ma szans na bonus.

→I ...ODCHODÓW

Skupmy się jednak na tym, co jeszcze w tej grze nie zagrało. Po pierwsze – jest za długa. **The Shield** miałem dość po pięciu minutach, ale po kilku godzinach okazało się, że rozdziałów jest aż 15! Po drugie – przesłuchania... Ktoś z firmy Point of View wymyślił sobie, że przesłuchania odbywać się będą na zasadach gier muzycznych i aby wydobyć ze świadka cennie informacje, należy rytmicznie grzmocić po przyciskach pada. Nie dość, że słabo to wygląda, to na dodatek nie ma żadnej kary za pomyłki! Możecie tłuc do woli, bo i tak przesłuchacie świadka...

Szkoda, że **The Shield** okazała się takim kanałem, bo potencjał był naprawdę niezły. Vic działa na granicy prawa i bezprawia, co opisuje stosowny pasek (tzw. Heat Metter). Przegnijcie w którąś ze stron, a Mackey podpadnie albo stróżom prawa, albo wyda na siebie wyrok bandytów. Problem w tym, że gra jest nuuuudna, kompletnie niczym nie interesuje, a wyglądem usypia. Szkoda czasu, szkoda pieniędzy, szkoda papieru w piśmie... ■■

OCENA 2.5/10

NAJSŁABSZA GRA NA RYNKU, ALBO JEDNA Z NICH

ZAWSZE JEST WYBÓR

Jedynym niezłym patentem jest balansowanie Vica na granicy prawa. W przerwach między misjami, kiedy bohater ląduje na posterunku policji, macie dwa wyjścia. Zwrócić dowody (np. narkotyki) do policyjnego magazynu, albo wsadzić je do prywatnej szafki i zasilić nimi własne konto. Dlaczego, och dlaczego nie obudowano tego pomysłu w naprawdę fajną grę? Inna sprawa, że na komisariacie nie ma KOMPLETNIE nic do roboty. Powinny być dodatkowe zlecenia, kumple do pogadania, policyjna siłownia, strzelnica... cokolwiek! Przykre, ale cyfrowy Barn (tak w serialu nazywa się komisariat) to równocześnie jedno z najnudniejszych miejsc w grach video. Robienie takich tytułów winno być karane śmiercią...

mArginesy
ZNALEZIONE POD BIURKIEM

FLUSHED AWAY

■ Konsola: PS2, GameCube ■ Wydawca: D3 Publisher

„Spuszczony w kanał" – tak zdaje się brzmi polski tytuł filmu, który poniósł komercyjną klapę i przyczynił się do zerwania umowy między DreamWorks, a angielskim studiem animacji, które ów film przygotowało. Gra na podstawie tego obrazu jest platformówką, raczej lajtową i dla najmłodszych, których być może ekscytowały przygody bohaterów filmu. Jest co pozbierać, gdzie poskakać, pojawiają się jakieś w miarę sympatycznie patenty, ale ogólnie to nic ciekawego. Taka gra na piątkę. [gsh] ■■

SHREK SMASH'N'CRASH RACING

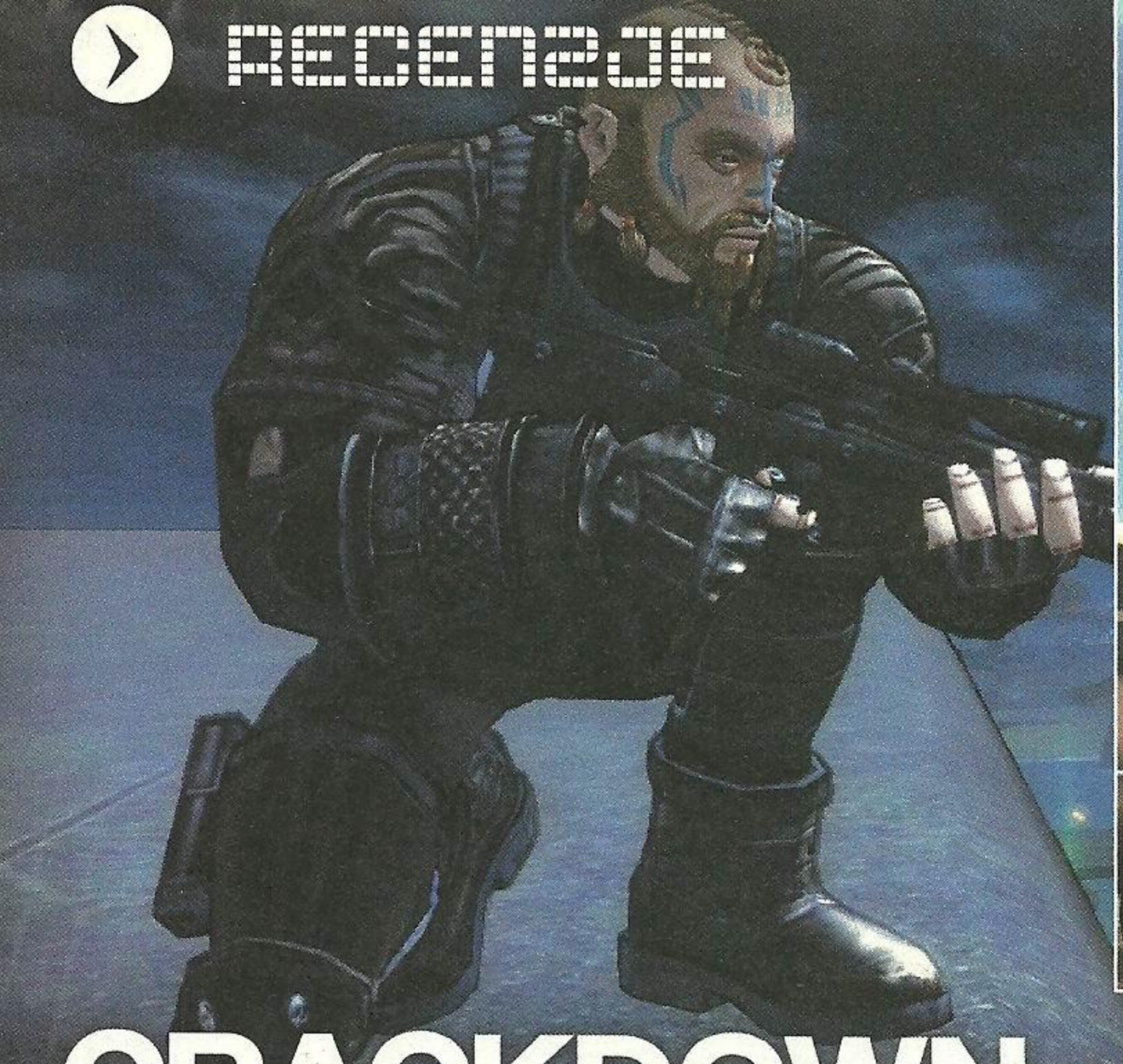
■ Konsola: PS2, PSP, GameCube ■ Wydawca: Activision

Ponieważ do premiery trzeciej części przygód sympatycznego ogra, jego żony i osła mówiącego w polskiej wersji językowej głosem Jerzego Stuhra zostało jeszcze sporo czasu, a licencja jest całkiem sympatyczna, Activision postanowiło wydać... No co? Wyścigi kartów ze shrekowymi bohaterami! Ahaha! Po prostu klasyk. Nie ma tu absolutnie niczego nowatorskiego i ciekawego z perspektywy czytelnika Neo Plus. Owszem, można sprawić dziecku jako prezent, ale nie za więcej, niż pięć dych. Choć to i tak sporo. [gsh] ■■

HORSEZ

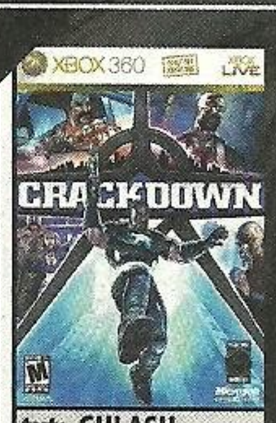
■ Konsola: PS2 ■ Wydawca: Ubisoft

Ja też myślałem że nastąpiła pomyłka w tytule i że brzmi on „hoez", co u ciemnoskórych raperów oznacza po prostu, pardon my french, dziwki – i mając nadzieję przynajmniej na symulator domu publicznego odpaliłem tę grę. Niestety, chodzi jednak o konie. To miks jakiejś potwornej przygodówki ze statycznymi tłami i poruszającą się po nich dziewczynką, z hodowlanką, w której gracz opiekuje się konikami, a od czasu do czasu jedzie na jednym z nich. Koszmar i to wcale nie minionego lata. [gsh] ■■



CRACKDOWN

„NIKT NIE SPODZIEWAŁ SIĘ HISZPAŃSKIEJ INKWIZYCJI" – MOŻNA POWIEDZIEĆ O CRACKDOWN. BO NIC NIE ZAPOWIADAŁO BARDZO DOBREJ GRY



txt: GULASH

XBOX 360

- Wydawca: Microsoft
- Producent: RTW
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Świeży pomysł, bardzo porządne wykonanie, znakomita fizyka gry, rozwijanie postaci i spore, tętniące życiem miasto
ZŁE: Dość wolny początek, ale po dwóch godzinach już wiadomo jak to będzie szło, małe zróżnicowanie kolejnych misji, miejscami niejasna nawigacja w mieście.
BRZYDKIE: Bluzgi pod adresem agenta, których nie szczędzą gangole.

MARCELLUS: Pod względem fanu płynącego z gry oraz wielkości świata Crackdown plasuje się tuż obok Just Cause – obie prezentują nowe, nieco odmienne od standardowego podejście do tematu „otwartych światów" w stylu GTA. Fajne podejście bez dwóch zdań. Bo o ile GTA:SA stawia na mnogość różnego rodzaju misji i niemalże „życie" wraz ze swoim bohaterem, tak Crackdown stawia na czystą rozwałkę z możliwością odwalania takich akcji, że głowa mała.

Dave Jones, jeden z założycieli zespołu Realtime Worlds jest dość znaną osobistością w świecie gier video. Oczywiście – wszędzie są goście znani z tego, że są znani (jak Dave Perry, ex-szef Shiny, który tak naprawdę niczym wiekopomnym się nie wsławił), ale akurat Jones był w swoim czasie jednym z twórców serii znanej jako Grand Theft Auto. Czyli – najpopularniejszej i najlepiej sprzedającej się gry na świecie.

Gdy jakiś czas temu Microsoft ogłosił, że Dave Jones i jego zespół weszli w skład Microsoft Game Studios i opracowują ekskluzywną grę dla Xboxa 360, wszyscy spodziewaliśmy się mniej lub bardziej udanego klonu GTA. Na szczęście, przynajmniej dla mnie – bo nad klony stawiam świeże pomysły, Realtime Worlds postanowili nie kopiować, a opracować coś na swoich zasadach.

Crackdown nie miał wspaniałej prasy po ubiegłorocznym E3 czy X06; w rzeczywistości łatwo tę grę było przegapić na tle innych, bardziej krzykliwych pozycji. Ja również nie czekałem na nią z otwartymi ramionami. Nie przemawiała do mnie jej otoczka, a jako, że specjalnym fanem otwartych światów również nie jestem, spodziewałem się co najwyżej średniaka.

Mój błąd. To bardzo dobra gra, która idealnie wypełni puste miesiące, które zawsze przychodzą po grudniu i skróci oczekiwanie na prawdziwe killery.

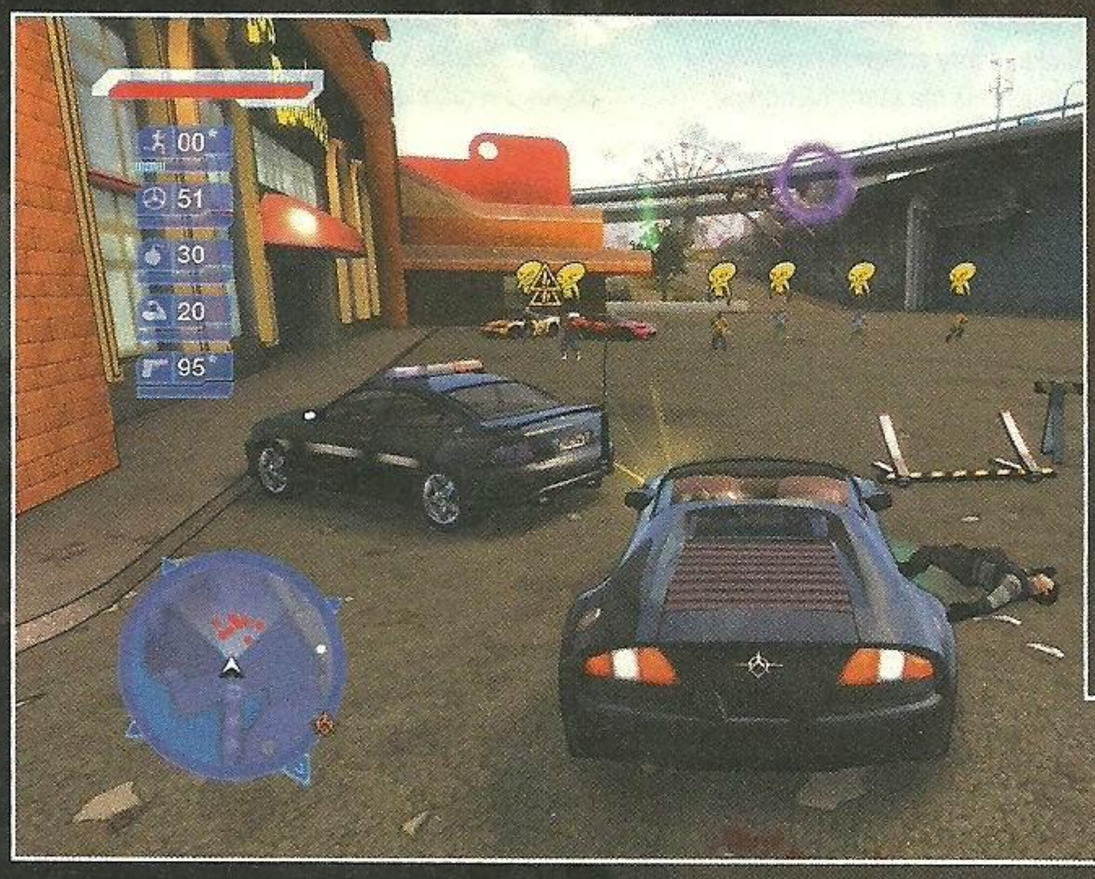
→I BLOWING STUFF

Zanim przejdziemy do meritum, warto wyjaśnić jedną rzecz. Crackdown to strzelanina. To nie jest GTA z misjami, paczkami, scenariuszem i mozolnym budowaniem szacunku do własnego bohatera. To shooter pełną gębą, w którym chodzi tylko i wyłącznie o eksterminację nieprzyjaciela. Cała otoczka jest tylko dodatkiem do głównego zadania, które w każdym momencie wygląda tak samo: dotrzeć do punktu A, dostać się do środka, zabić bossa. Zgodnie z Hitchcockowską zasadą, iż najlepiej rozpocząć od trzęsienia ziemi, od razu jesteśmy rzuceni na szerokie wody, czyli do walki z przestępczością. Tutorial robiony jest „w biegu" i muszę przyznać, że takie rozwiązanie bardziej mi się podoba niż przechodzenie leveli uczących grania. Od razu też widać, że Crackdown adresowany jest do graczy, a nie do ludków sięgających po joypad raz w miesiącu.

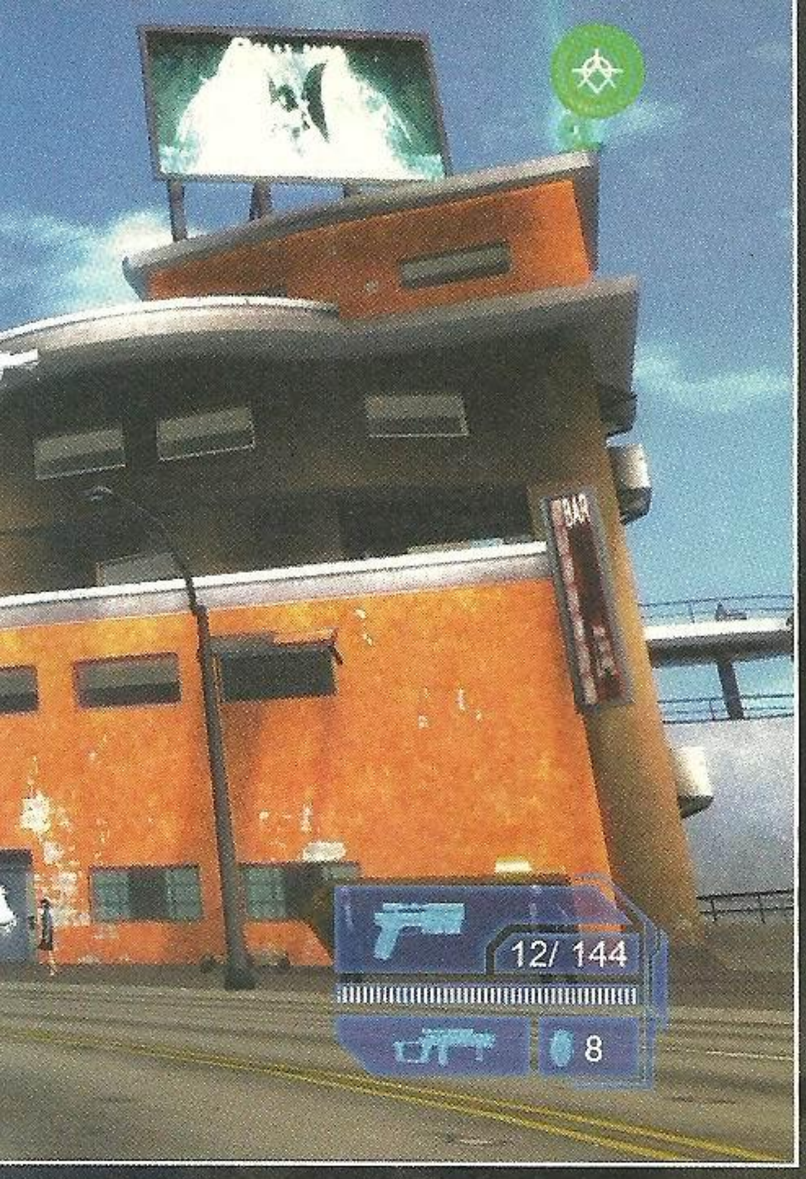
Jest sobie miasto, amerykańskie miasto pełne przestępców i zwykłych, szarych ludzi. Z tym, że przestępczość dawno już przekroczyła poziom akceptowalny dla władz, a wprowadzenie stanu wojennego w oczywisty sposób ogranicza swobody obywatelskie. Dlatego zostaje powołana specjalna Agencja, która wprowadza w życie eksperymentalny program – dzięki inżynierii genetycznej przygotowuje tak zwanych Agentów, czyli zmodyfikowanych osobników rasy ludzkiej, z rozwiniętymi nad podziw umiejętnościami walki i olbrzymią siłą fizyczną. Ich zadaniem jest eliminacja zagrożenia – całkowite unicestwienie przestępczości w mieście. Tu nie ma wydumanego scenariusza, filmików opowiadających o rozterkach agenta czy jego życiu prywatnym, bo on nie ma życia prywatnego – to maszyna do zabijania skoncentrowana tylko na swoim zadaniu.

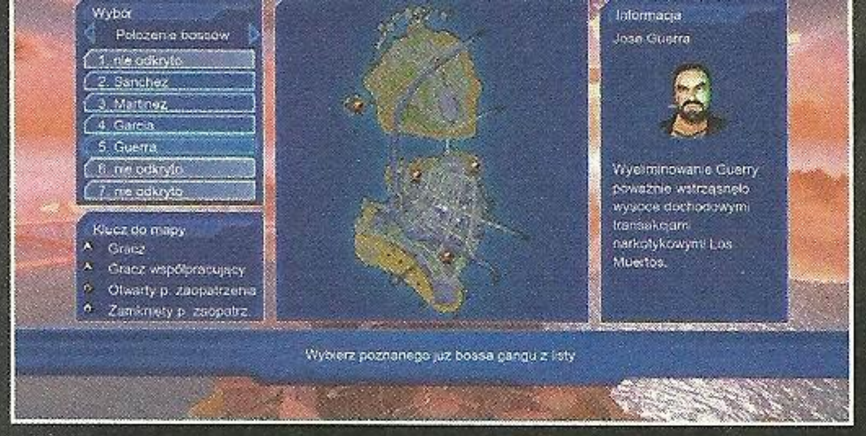
Na początku wybieramy agenta – tak naprawdę różnią się tylko twarzami i budową ciała, nie ma więc sensu rozwodzić się nad tym aspektem. Wybieramy również pojazd spośród trzech dostępnych – sportowego, jeepa i ciężarówy, a następnie od razu jesteśmy rzucani w wir wydarzeń. Po efektownym wyskoku z tunelu lądujemy od razu na polu bitwy, gdzie miejscowa policja, tutaj zwana Rozjemcami, walczy z przeważającymi siłami gangu Los Muertos. Wspieramy ich w egzekwowaniu prawa, otrzymując jednocześnie wytyczne, określające naszą misję. A polega ona na pozbyciu się wszystkich szefów trzech gangów kontrolujących miasto.

Miasto składa się jakby z wysp połączonych mostami, a gangi mają swoje terytoria. Jest pełna dowolność jak, kogo i kiedy zaatakujemy – można na przykład zamiast na meksyków uderzyć na dzieci triady, ale są oni

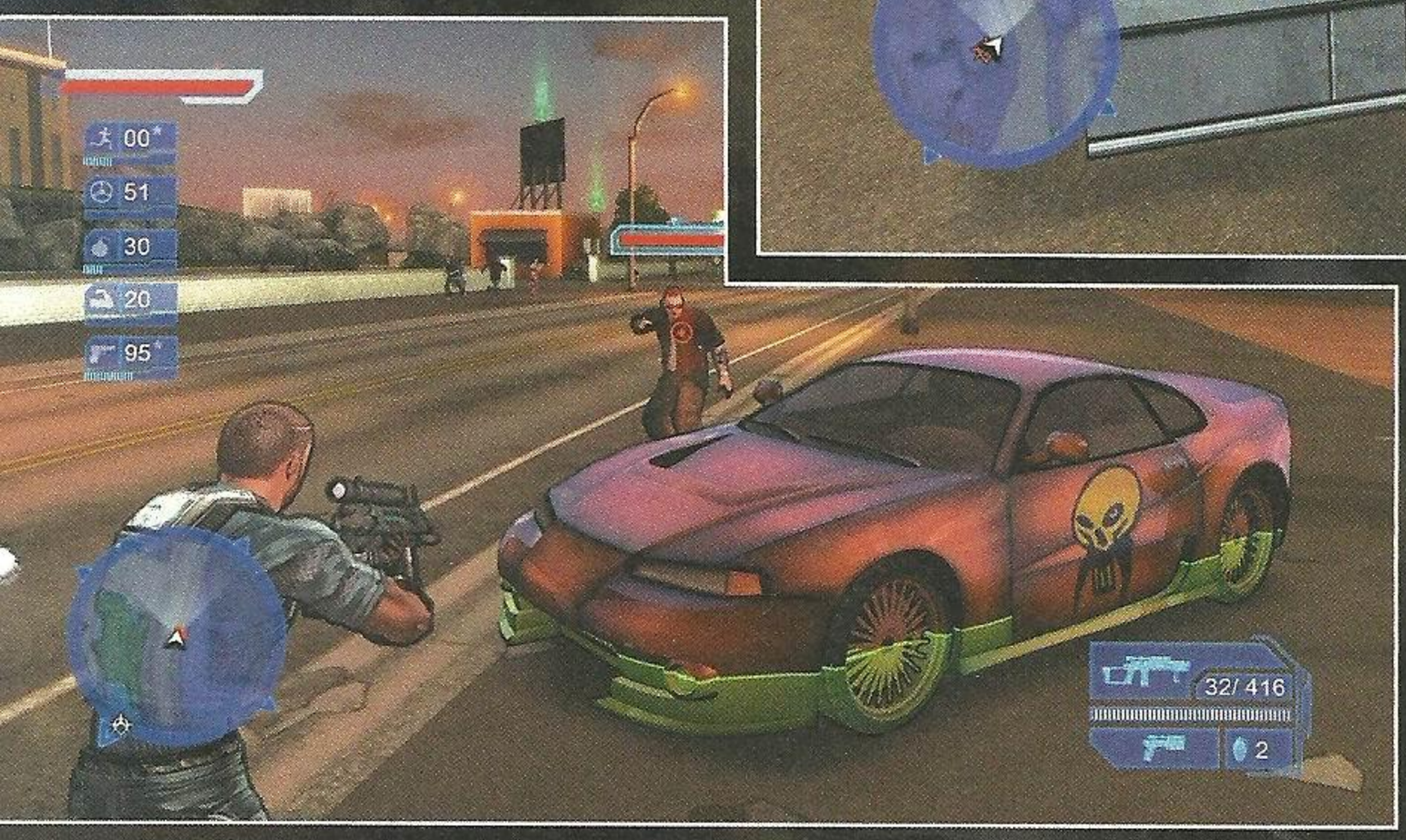


■ Co jakiś czas wywiadowcy Agencji przysyłają nam informacje na temat kolejnych bossów czekających w kolejce do wyeliminowania. Otrzymujemy krótką biografię przestępcy, a co ważniejsze – miejsce jego pobytu zaznaczone na mapie.





■ Przydałaby się możliwość zoomowania mapy. Wskazane byłoby także lepsze zaznaczenie na niej węzłów komunikacyjnych – czasem trafienie do specyficznego miejsca może sprawiać nieco problemów nawet osobom otrzaskanym w otwartych światach.



■ Przeciwnicy nie grzeszą inteligencją. Są jednak coraz silniejsi i wymagają większych ilości wystrzelonych kulek.

■ Spore miasto w Crackdown miejscami wydaje się puste, ale są też ulice, na których roi się od przechodniów i samochodów. Tu akurat wszyscy są chyba w pracy.

dy, ale są oni znacznie potężniejszą organizacją od Los Muertos, w związku z czym warto jednak podpompować własne umiejętności, by mieć jakiekolwiek szanse w walce. Przeciwnicy nie są specjalnie inteligentni – ich siła leży raczej w ilości; atakują często kupą, kupą bronią też ufortyfikowanych siedlisk bossów. Można ich spokojnie wystrzelać dostępną bronią – karabinami maszynowymi, shotgunami, pistoletami i granatami. Nie ma futurystycznych spluw, laserów prujących blobami – widać nanotechnologia rozwijała się niezależnie od przemysłu zbrojeniowego. Jednocześnie agent może nieść dwie spluwy. Energia bohatera odnawia się w modny ostatnio sposób – wystarczy przykucnąć gdzieś z dala od akcji, by życiodajny pasek powrócił do maksymalnego stanu. Za każdym razem gdy agent poległ, jest reinkarnowany w siedzibie agencji. Zachowuje zdobyte umiejętności, tak więc praktycznie rzecz biorąc jedyną stratą jest ponowna konieczność dotarcia do danego bossa i wystrzelania jego giermków.

Miasto jest duże, nie mogło zatem zabraknąć możliwości przemieszczania się samochodami – standardowo wystarczy podejść do pojazdu i wyprosić jego kierowcę, zajmując jego miejsce. Fur jest sporo rodzajów, od osobowych, przez półciężarówki, suv-y, aż po wielkie ciężarówy i naturalnie prowadzi się je inczej.

Podnoszenie umiejętności postaci odbywa się w pięciu kategoriach: siły, obchodzenia się z bronią, umiejętności prowadzenia pojazdów, obsługiwania materiałów wybuchowych i zręczności. Podbijamy je zarówno przez wykonywanie czynności właściwych dla danej umiejętności, jak i poprzez znajdowanie kolorowych kul rozrzuconych po świecie gry. Jest ich dobre kilkaset, a w związku z tym polowanie na nie zajmuje wiele godzin. Oczywiście można skoncentrować się na misjach, a kule znajdować niejako po drodze do kolejnego bossa, ale na przykład podczas jazdy samochodem automatycznie podnosimy poziom umiejętności agenta, tak samo zresztą, jak przy eksterminacji nieprzyjaciół.

Nawigacja mogła być jednak zorganizowana nieco lepiej. Albo to, albo sama topografia miasta. Tak banalne zadanie, jak przedostanie się jednym z dwóch mostów do innej dzielnicy, może okazać się problemem – trzeba trochę pojeździć, wjechać na autostradę, przez co zabawa traci nieco na tempie. Sporo rzeczy trzeba też się domyślić – na przykład nie ma żadnych zjazdów z autostrady do kryjówki dwóch bossów i gracz sam musi wpaść na to, żeby zeskoczyć w odpowiednim miejscu. No i jest ten aspekt, który akurat mi przypadł do gustu, ale wielu osobom niekoniecznie może się spodobać – brak jakiejkolwiek fabuły, czy scenariusza. Ale jak chcecie wielowątkowy scenariusz, to włączcie sobie jakiś film Lyncha na DVD, a potem wróćcie do wysadzania stuffu w Crackdown.

CRACKDOWN TO STRZELANINA. TO NIE JEST GTA Z MISJAMI, PACZKAMI, SCENARIUSZEM I MOZOLNYM BUDOWANIEM SZACUNKU DO BOHATERA

→I TRZYDZIESTOMETROWE SKOKI

Najciekawszym aspektem designu Crackdown jest to, w jaki sposób gracz przez poszerzanie umiejętności swojego agenta jest w stanie naginać rzeczywistość i prawa fizyki panujące w tym świecie. Tak, oczywiście kłania się Matrix – tam również Neo coraz lepiej rozumiejąc matrycę potrafił dowolnie ją zmieniać, kształtować swoją rzeczywistość. W Crackdown wprawdzie nie da się efektownie omijać nadlatujących z przeciwka kul, ale zasady można naginać. Powiem więcej, trzeba to robić, bo tylko dzięki temu rośnie przyjemność z grania.

Crackdown jest zatem grą, w którą należy zainwestować nieco czasu. Oczywiście, można skoncentrować się jedynie na eliminacji bossów i szybko, może w dziesięć godzin zaliczyć całość, przypadkiem tylko rozszerzając wachlarz własnych umiejętności, ale po prostu szkoda tej gry do takiego podejścia. Warto, wzorem japońskich gier RPG, przez pierwszych kilka godzin skoncentrować się na mozolnym levelowaniu bohatera, na poznawaniu jego szybko rosnących umiejętności... A potem to już czysta poezja w ruchu. Bo przecież nie sposób nie zachwycić się nadludzką mocą znajdującą się we władzy naszych palców spoczywających na joypadzie. Gdy jednym skokiem przesadzisz trzypiętrowy budynek, gdy zaczniesz biegać tak szybko, że samochody pędzące na autostradzie zaczniesz zostawiać z tyłu, wreszcie gdy

KOOPERACJA I ACHIEVEMENTY

Crackdown stawia na kooperację przez Xbox Live! – nie ma tu trybu pozwalającego agentom na wzajemne wystrzeliwywanie się (to znaczy można się mordować, ale chluby to nie przynosi), choć nie jest wykluczone, że w przyszłości autorzy coś takiego udostępnią. Już teraz otwarcie mówią, że szykują dodatki dostępne do ściągnięcia w kilka miesięcy po premerze gry (szykują też drugą część Crackdowna, ale to tak na marginesie). Można zatem biegać po mieście we dwóch, a co ciekawe, każdy z agentów może zająć się swoimi sprawami, na przykład levelowaniem, aż do czasu, gdy zdecydują wspólnie o ataku na jednego z bossów. Multi jest solidne, satysfakcjonujące, a przede wszystkim umożliwia zabawę fizyką we dwie osoby – już widzę zakłady pod tytułem „kto w ciągu 10 minut zrobi większą eksplozję". Aż szkoda, że nie można przetransferować na konto drugiego gracza jakiejś wirtualnej microsoftowej waluty po przegranym zakładzie...
Z kolei achievementy to kolejna ważna sprawa w Crackdown – można za nie zdobyć 900 punktów. Niektóre są naprawdę szalone; jak na przykład konieczność utrzymania ciała zabitego nieprzyjaciela w powietrzu przez określoną liczbę sekund. Inne polegają na mordowaniu – na przykład trzeba wyrżnąć 150 ludków gołymi rękami. Achievementów jest 43, a pozostałej 7 (i kolejne 100 punktów) autorzy obiecują wraz z dodatkami, które w swoim czasie pojawią się do ściągnięcia. Łowcy – startujcie!

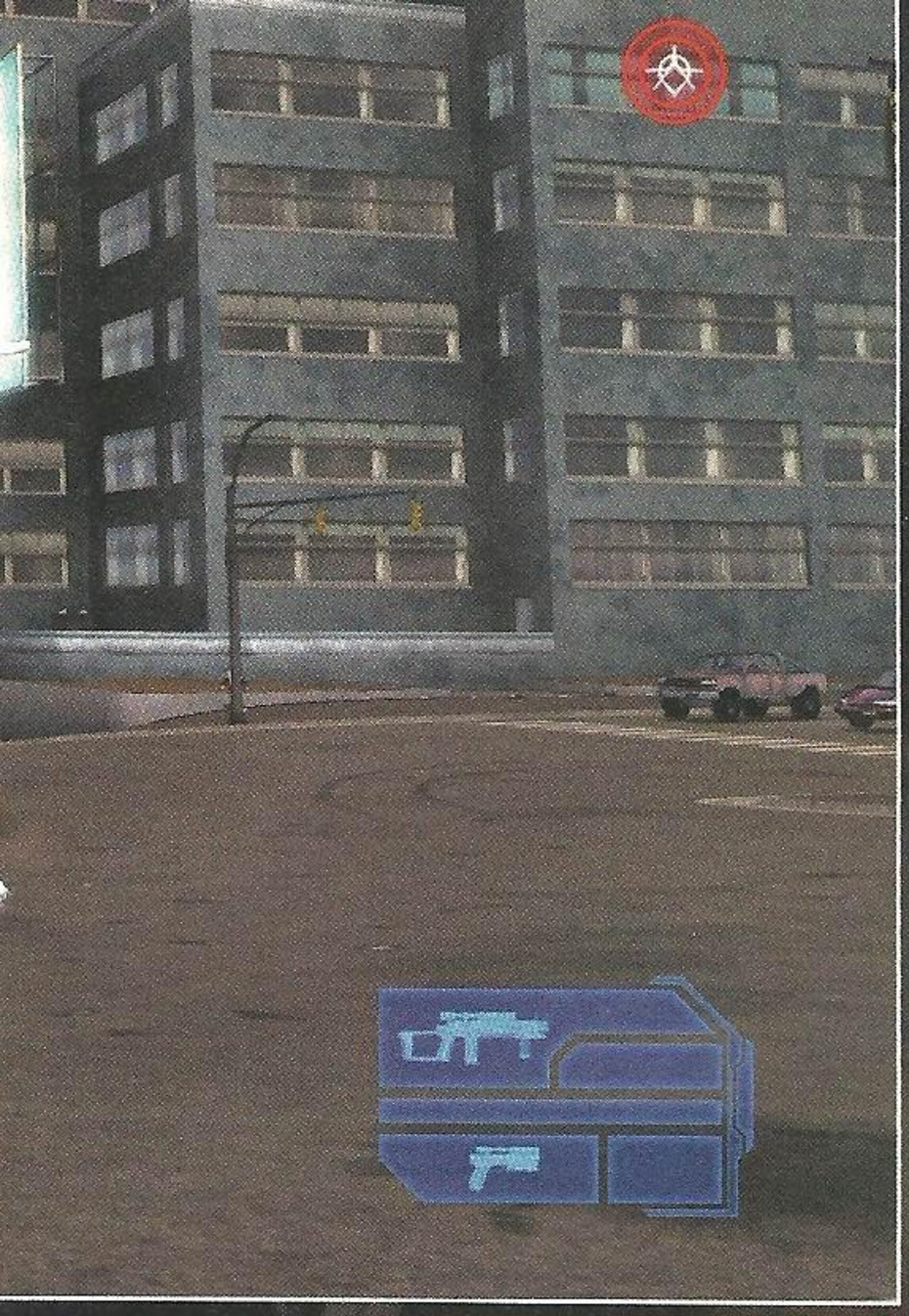
■ W tak zwanych "węzłach" agencji można wymienić uzbrojenie bądź uzupełnić amunicję. Można w nich także reinkarnować poległego agenta, co oszczędza długiej podróży do kolejnego miejsca. Węzły należy wcześniej odnaleźć i zająć, a czasem odbić z rąk oprychów.

podniesiesz bez wysiłku samochód i jednym ruchem ciśniesz go w tłum zbliżających się gangoli, poczujesz spełnienie.

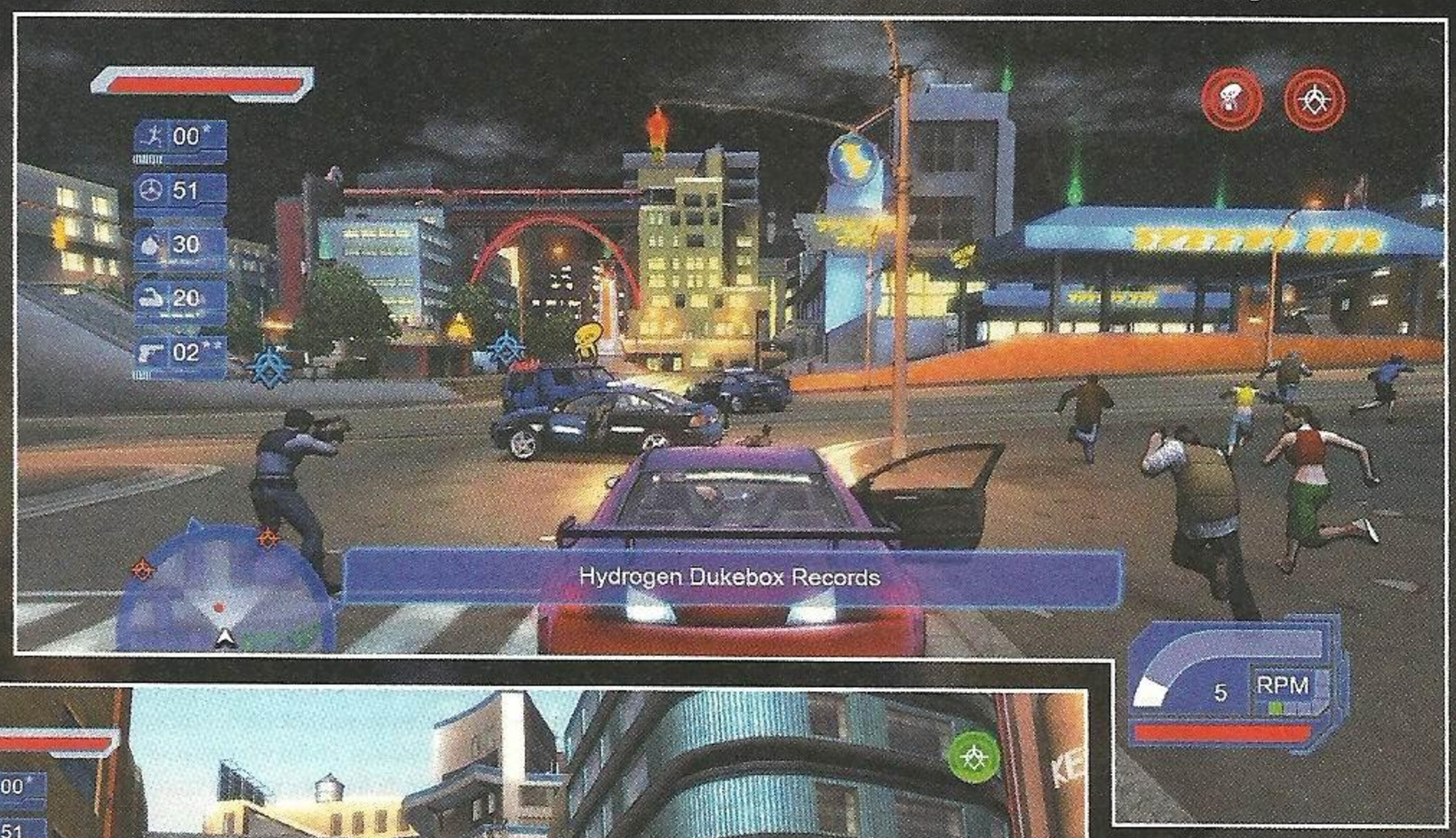
Świat Crackdown działa w oparciu o Havok, najlepszy silnik fizyczny dostępny obecnie na rynku. Dzięki temu każdy obiekt znajdujący się w grze jest unikalny, ma swoją wagę i objętość. Crackdown bezsprzecznie zaprasza do zabawy w tym świecie; wprawdzie to strzelanina z wytyczonymi misjami, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by eksperymentować do woli, bo bossowie świata przestępczego nigdzie się nie wybierają. Wszystko działa tu niemal perfekcyjnie; kolizje między samochodami wydają się naturalne i realistyczne, rzucanie przedmiotami także wygląda tak, jak trzeba. Oczywiście eksplozje odrzucają wszystko i wszystkich na wiele metrów; po raz pierwszy zachwyciłem się nimi szturmując willę jednego z bossów znajdującą się na szczycie małej wyspy. Spokojnie zmieniałem magazynek na tarasie, podczas gdy nieopodal mnie wybuchł granat. Siła eksplozji wywaliła mojego agenta w powietrze, za barierkę, po czym pozostało mi obserwować jego desperacki, trwający dobre siedem sekund lot (podczas którego rozpaczliwie machał rękami i nogami) zakończony lądowaniem w wodzie otaczającej wyspę. Przeżył. Niesamowity widok.

Macie ochotę na chwilę rozrywki? Przyda się umiejętność ciskania samochodami. Rzućcie ze trzydzieści na jedną wielką kupę, wyrżnijcie w pień setkę przechodniów i gangsterów, a ich ciała także znieście w to miejsce. Następnie ciśnijcie kilka granatów i obserwujcie gigantyczną, sięgającą nieba eksplozję i podziwiajcie płonące truchła i wraki samochodów fruwające po okolicy. Coś pięknego.

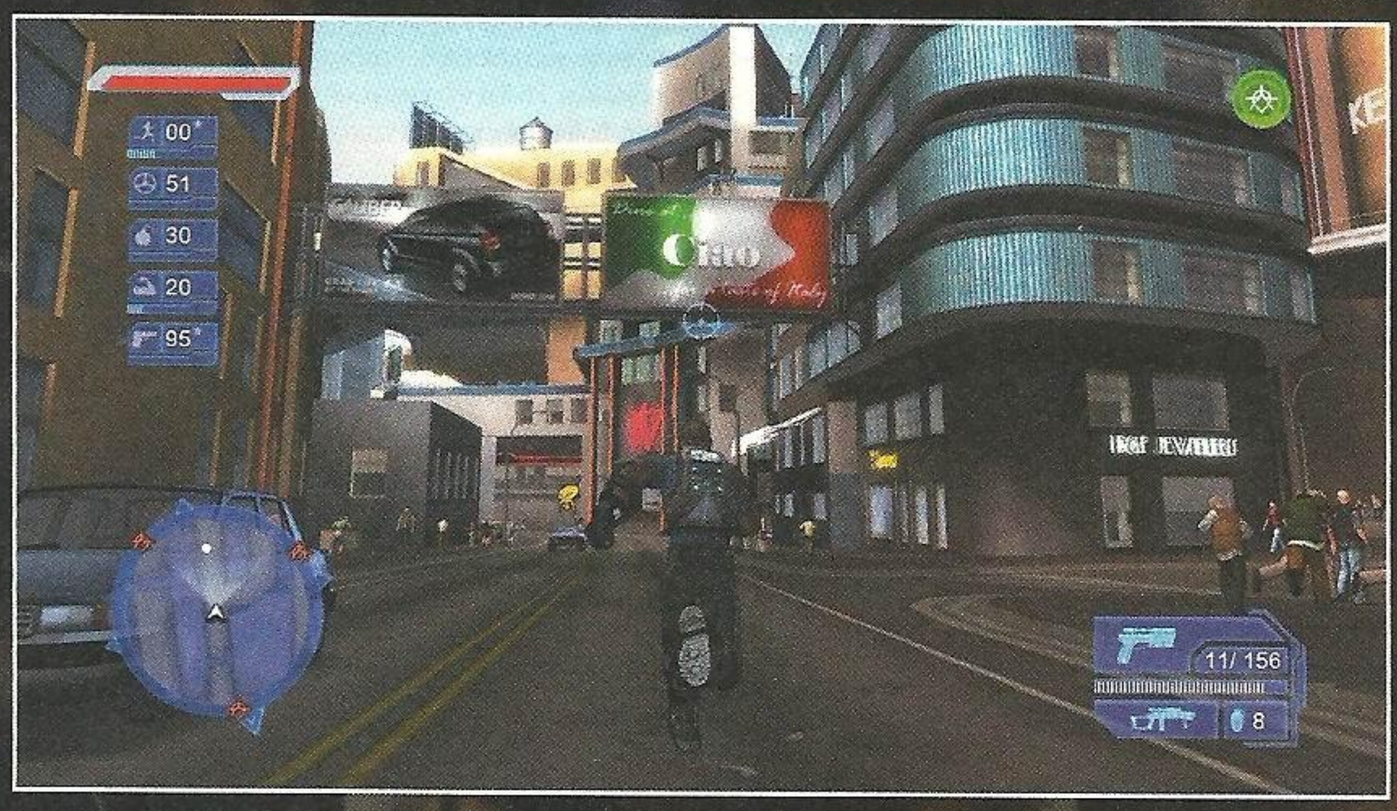
Ludzie robią różne cuda w Crackdown; wystrzeliwują się z płonących samochodów by dostać na szczyty budynków czy w pozornie niedostępne miejsca – model fizyczny świata naprawdę pozwala na olbrzymią dowolność i zabawę z nim, niedostępną w grach starających się w miarę realistycznie oddawać ludzkie umiejętności (jak GTA czy



■ Osobiście nie widzę specjalnego zastosowania dla broni snajperskiej i tego trybu celowania – o ileż przyjemniej jest wpakować serię w draba z trzech metrów, niż zdejmować gości z daleka. No, ale czasem ostrzał jest tak duży, że warto się jednak przyczaić i systematycznie eliminować zagrożenie.



■ Rozjemcom warto czasem pomóc – padają, biedacy, jak muchy pod gradem gangsterskich kul.



Saint's Row), bo przecież bioniczne wszczepy agentów pozwalają im zdecydowanie wysunąć się ponad innych ludzi. I za to, właśnie za te momenty, które powodują opad koparki, mam szacunek dla Crackdowna i jego twórców. Szacunek mam też za fakt, że sporo rzeczy można rozwiązać kompletnie po swojemu – na przykład najazd na willę jednego z bossów można przeprowadzić od strony lądu lub morza, a potem – atakując od frontu, bądź zachodząc od tyłu, przez wydrążoną w skałach grotę. Jasne, że prawdziwy superagent miałby możliwość zamówienia wsparcia powietrznego, które po prostu zbombardowałoby pałacyk bossa, ale gdzie w tym wszystkim zabawa dla gracza w latające ciała?

→! KRESKÓWKOWA PRZEMOC

Na początku, zanim ukończona wersja gry pojawiła się w mojej konsoli, kreskówkowa stylistyka gry niespecjalnie mnie pociągała. Jednak teraz, gdy już solidnie w Crackdowna pograłem, mam inne zdanie na ten temat – design idealnie wręcz komponuje się z tematem i ogólnymi założeniami gry. Prawdopodobnie takie, a nie inne sprzedanie przemocy jest też wymogiem marketingu – Crackdown to wbrew pozorom gra bardzo brutalna, ostra, bezlitosna. O ileż łatwiej eksterminować ludki przypominające postacie z komiksów, niż oglądać fotorealityczne twarze i dziury po kulach. Z drugiej strony patrząc na takie Dead Rising, które czyniło ukłon w stronę realizmu, sam już nie wiem... W każdym razie Crackdown odpalony na telewizorze HD w 720p wygląda właśnie jak dobrze animowany film; grube krechy na konturach postaci wyraźnie oddzielają je od otoczenia. Lakier na samochodach błyszczy się w słońcu, postacie są świetnie animowane, do czego przyczynia się również wspomniana wcześniej fizyka. Dostańcie się gdzieś wysoko i rozejrzyjcie – panorama miasta ciągnie się aż po horyzont, nic się nie dorysowuje przed nosem agenta czy maską samochodu i o to chodzi. Są nawet zmienne pory dnia – raz jest słonecznie i radośnie, a gdy zapada noc, zaczynają świecić się latarnie i neony na licznych sklepach czy centrach rozrywki. Jak dla mnie grafika spełnia swoje zadanie i uważam, że jest po prostu śliczna. Oczywiście trudno powiedzieć, żeby cała oprawa Crackdowna stanowiła ósmy cud świata i mogła rywalizować z Gearsami czy niektórymi miejscówkami w Lost Planet, ale po pierwsze – to zupełnie inny klimat, a po drugie – przecież to otwarty świat, duże miasto, a zatem o wiele więcej obiektów i miejscówek do spamiętania przez konsolę, niż w ciasnych korytarzach szturmowanej przez Locustów Sery. Na telewizorach SD Crackdown wygląda jak dobrze skodowana gra na Xboxa, ale rozmach miasta, liczba biegających po nim ludków i widoczność dają posmak nowej generacji.

Bardzo podoba mi się ścieżka dźwiękowa gry – przede wszystkim licencjonowana muzyka, jaką udało się autorom wcisnąć. Ścieżka dźwiękowa nie towarzyszy działaniom naszego agenta przez cały czas – bo nie nosi boomboxa na ramieniu – a jedynie w samochodach, lub też w niektórych miejscówkach. I tak na przykład w dzielnicy opanowanej przez meksykański gang Los Muertos mieszkają głównie potomkowie dumnych Azteków, jak się okazuje lubujący się w meksykańskim rapie. Można się nieźle pośmiać przy kawałkach pokroju „Humanos Mexicanos" zespołu Molotov. W sumie jest kilkadziesiąt utworów, a przecież można użyć własnej ścieżki dźwiękowej. Gra jest dostępna w pełnej polskiej wersji językowej, a co za tym idzie mamy nie tylko polskie napisy na ekranie, ale także i lektorów czytających niektóre kwestie, jak choćby nadającego z agencji koordynatora, który często rzuca podpowiedzi, a wcześniej wprowadza w tajniki i szczegóły gry. Do polonizacji nie mam zastrzeżeń, wręcz przeciwnie – cieszę się, że kolejna konsolowa gra, po kapitalnie udźwiękowionej Viva Pinata, ma ten element zrobiony na wysokim poziomie.

W KAŻDEJ GRZE Z PIERWSZEJ SERII ZNAJDZIE SIĘ KUPON Z KODEM UMOŻLIWIAJĄCYM GRACZOWI UDZIAŁ W BETA-TESTACH HALO 3

→! BRAĆ I GRAĆ!

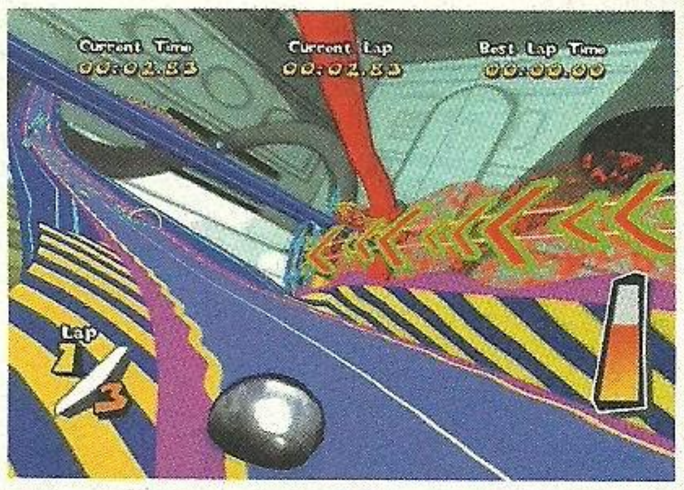
Jest jeszcze jeden powód, by kupić Crackdown natychmiast po tym, jak wyląduje na półkach sklepów – w każdej grze z pierwszej serii znajdzie się kupon z kodem umożliwiającym graczowi udział w beta-testach multiplayerowego Halo 3. A sam Crackdown na pewno jest najlepszą grą na Xboxa 360, jaka ukaże się w lutym i prawdopodobnie marcu, stąd nie ma co się zastanawiać. Zresztą Microsoft udostępnił na Marketplace demo gry, które możecie sprawdzić przed ewentualnym zakupem – warto jednak odnotować, że levelowanie postaci w demku odbywa się w błyskawicznym tempie, podczas gdy we właściwej grze trwa to jednak znacznie dłużej. Tak, czy inaczej – gra wessała mnie na długie godziny i warto dać jej szansę, choćby dla zabawy z fizyką – czegoś takiego dawno nie widziałem. Havok FTW! ■■

OCENA 8.5/10

SUPERAGENCI Z SUPERMOCAMI I SUPERFIZYKĄ

CO DALEJ?

Podstawowe misje w Crackdown w rękach sprawnego gracza pękną w jakieś dziesięć godzin, ale czy warto tak się spieszyć? Jeśli podobnie jak ja znajdziecie przyjemność po prostu w poznawaniu miasta i rozwijaniu umiejętności agenta, znajdziecie sporo ciekawostek pozwalających na dłuższą zabawę nowo nabytą grą. O poszukiwaniach kolorowych kul (800!) podnoszących statsy już napisałem, ale są także przeróżne wyścigi lub etapy „na czas" polegające na przebieganiu od jednego punktu kontrolnego do drugiego. Symbolizowane są różnokolorywmi snopami światła i łatwo można je odnaleźć. Zaliczenie ich również podnosi umiejętności agenta. Jest także dostępna z głównego menu opcja Time Trial, która pozwala zmierzyć się jeszcze raz z jednym z dwudziestu jeden pokonanych wcześniej bossów, naturalnie na czas. Faktem jest, że Crackdown nie jest specjalnie długą pozycją i tylko od tego, czy gracz wsiąknie w ten świat i zacznie w nim się doskonale bawić, zależy spędzony z nią czas. Choć i tak stawiam Crackdown wyżej niż choćby takie Saint's Row.



■ Przedziwna, cell-shade'owana oprawa Merkurego nie ma szans się nie spodobać nawet malkontentom. Bo w ruchu prezentuje się zdecydowanie ładniej. No i ta kropelka rtęci... Żywe srebro!

MERCURY MELTDOWN REMIX

CZY TO JEST GRA LOGICZNA?

txt: KAXI

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Ignition
- Producent: Ignition
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Dwieście dobrze zaprojektowanych plansz.
ZŁE: Poziom trudności czasem „skacze".
BRZYDKIE: Wycięcie multiplayera.

GULASH: Bardzo podobał mi się Mercury na PSP – oprócz nieustannego mordowania lubię też gry logiczno-zręcznościowe i z czystym sumieniem polecam ten tytuł fanom spokojnej, a jednak emocjonującej zabawy. Naturalnie, gdy minie te dwieście godzin w Final Fantasy XII...

Jakoś tak się przyjęło, że każdą grę, gdzie oprawa jest symboliczna, bohaterem jest kulka czy inny klocek, plansze są labiryntem, a celem dotarcie do wyjścia, określa się mianem logicznej. Z kolei o zręcznościówce mówimy, kiedy kulka zmienia się w jeża czy hydraulika, a labirynty przyjmują kształty dżungli lub miasta. Jakiego wysiłku intelektualnego wymaga doturlanie kulki do mety? Nie mam pojęcia, ale mogę przynajmniej z czystym sumieniem ponarzekać, że Gulash przydzielił mi grę logiczną do recenzji. Żadnego strzelania, żadnego machania mieczem, żadnych dekapitacji – tragedia. A może jednak nie?

→I KROPLA W MORZU POTRZEB

Wydawać by się mogło, że fakt czym sterujemy w grze, umówmy się, logicznej nie ma większego znaczenia. **Mercury Meltdown Remix** zadaje kłam tej obiegowej opinii. Tutaj bowiem pierwsze skrzypce gra kapka rtęci. Przechylamy więc planszę tak, by spływała ona w pożądanym kierunku – pod tym względem zabawa przypomina trochę Super Monkey Ball. A każdy, kto jako dziecko nie wierzył mamie na słowo, że termometr włożony do ognia wybucha, doskonale wie jak zachowuje się rtęć. To ciecz, która łatwo dzieli się na takie fajne kulki. W związku z tym liczy się nie tylko czas, w jakim dotrzemy do mety, ale również ilość rtęci wyrażona w procentach, jaką uda nam się zachować. Niewskazane jest więc „wylewanie" się poza krawędź. Często jednak podział na mniejsze krople jest konieczny, by ukończyć level. Autorzy wymyślili sobie, że rtęć można pokolorować, a dostęp do wybranych fragmentów planszy wymaga określonej barwy. Dowcip polega na tym, że urządzenia kolorujące występują jedynie w trzech podstawowych kolorach: czerwonym, zielonym i niebieskim. I tylko używając ich otrzymamy żółć, fiolet, seledyn czy szarość. Żeby było trudniej nie wystarczy przybrać najpierw jedną barwę, a potem drugą. Należy podzielić rtęć na dwie lub trzy części (zależnie od potrzeby), każdą przemalować i dopiero wtedy na powrót złączyć. Wymaga to odrobiny zręczności, ale przecież o to chodzi w grach logicznych. Zresztą to tylko ułamek niespodzianek przygotowanych przez autorów. Przebijając się przez jakieś dwieście poziomów, natkniemy się na pochylnie, teleportery, nawierzchnie o różnym oporze, pasy transmisyjne, ruchome klocki i tym podobne atrakcje. Gra zawiera na szczęście tutorial, który szybko i na przykładach pokazuje, o co w tym wszystkim chodzi.

Autorzy optymistyczne założyli, że po dwustu poziomach znajdą się tacy, którzy nie będą mieli dość i postanowili wprowadzić bicie własnych rekordów. Po każdej planszy konsola podlicza punkty na podstawie czasu (niezmieszczenie się w nim nie oznacza przegranej) i ilości rtęci, jaką udało się zachować. By przejść Mercury na sto procent, na każdym levelu trzeba mieć najwyższy wynik. Ale nie tylko. Na poziomach porozrzucane są również bonusy w postaci gwiazdek, których zebranie również jest wymagane, ale przynajmniej odkrywa też tak zwane Party Games. Te ostatnie to oczywiście mini-gierki, proste i pomysłowe, tylko nie bardzo orientuję się, co jest w nich takiego 'party'. Otóż współczuję programistom, jeśli według nich dobra impreza jest wtedy, kiedy wszyscy patrzą jak bawi się jedna osoba. Bo opcji gry chociażby we dwóch w tych buńczucznych Party Games nie uświadczyłem. Pobijanie rekordów? Hahaha.

→I LANIE RTĘCI

Jako się rzekło, całe sterowanie opiera się na manipulowaniu podłożem, do czego służy prawa gałka analogowa. I jeśli chodzi o rzeczy ważne w tym temacie, to by było wszystko. Prawy analog obraca kamerą, ale robi to trochę niefortunnie – tylko o dziewięćdziesiąt stopni. Do tego triggerami można przybliżać i oddalać widok. To się akurat przydaje, bo kamera śledzi największą kroplę rtęci, więc czasem te mniejsze mogą zniknąć graczowi z oczu. Ale nie jest to poważny problem. Trochę większym są przerwy między kolejnymi planszami. Przejście każdej to, przynajmniej na początku, okolice jednej minuty, powiedzmy dwóch. Potem następuje podliczenie wyniku, zaprezentowanie listy rekordów, autosave, wybranie następnego poziomu i na koniec jeszcze wczytanie czegoś (nie mam pojęcia czego) z karty pamięci. To wszystko trzeba przeklikać i przeczekać, żeby móc poświęcić kolejne kilkadziesiąt sekund na samą rozgrywkę. Trochę to irytujące i w tego typu grze nie powinno mieć miejsca.

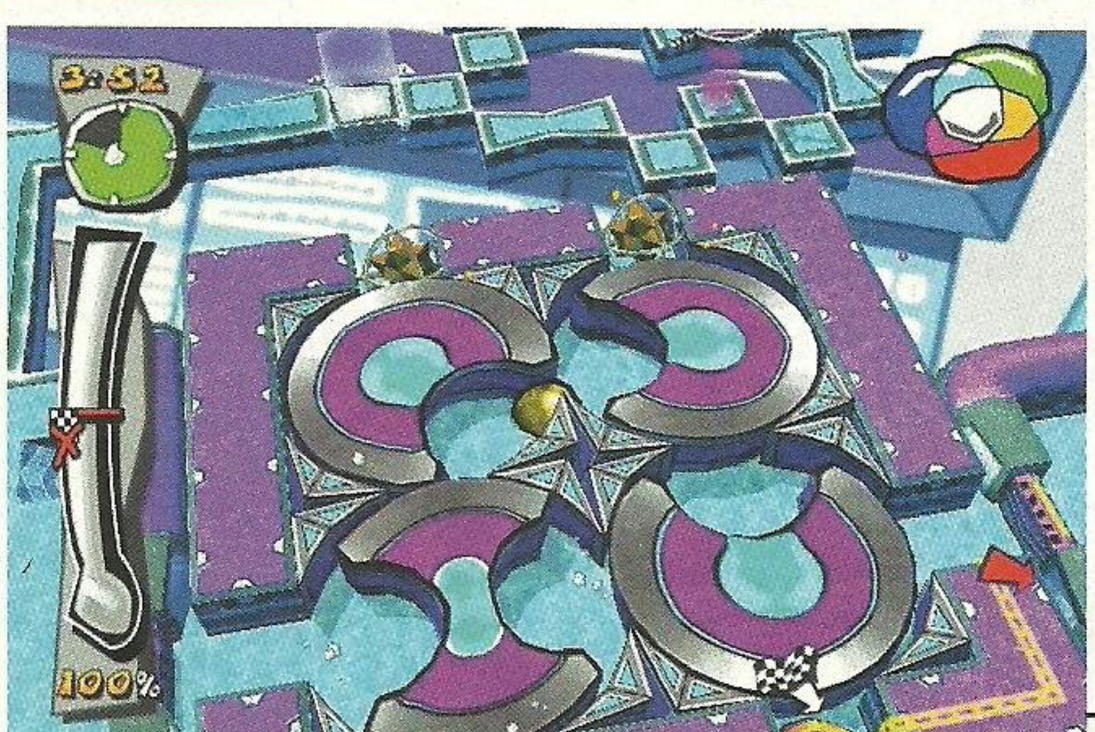
Z grami logicznymi na konsole stacjonarne jest tak, że wiele z nich jest dobrych, ale nie ma człowieka, który by je z czystym sumieniem polecił. Nie jestem wyjątkiem. Ale jeśli ktoś szuka tego typu rozrywki to **Mercury Meltdown Remix** jest opcją, którą warto rozważyć. ■■

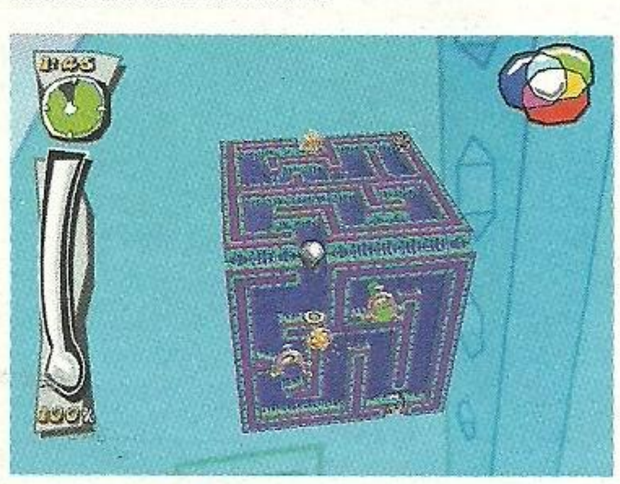
OCENA 6.7/10

NIE PODGRZEWAJCIE TERMOMETRÓW ZAPAŁKAMI!

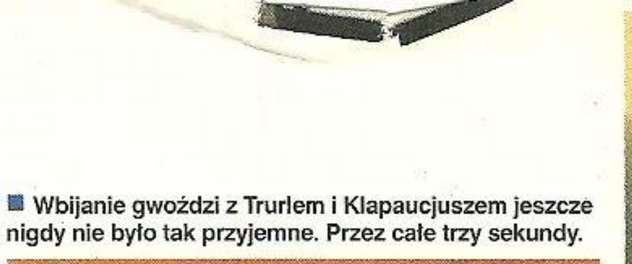
REMIX?

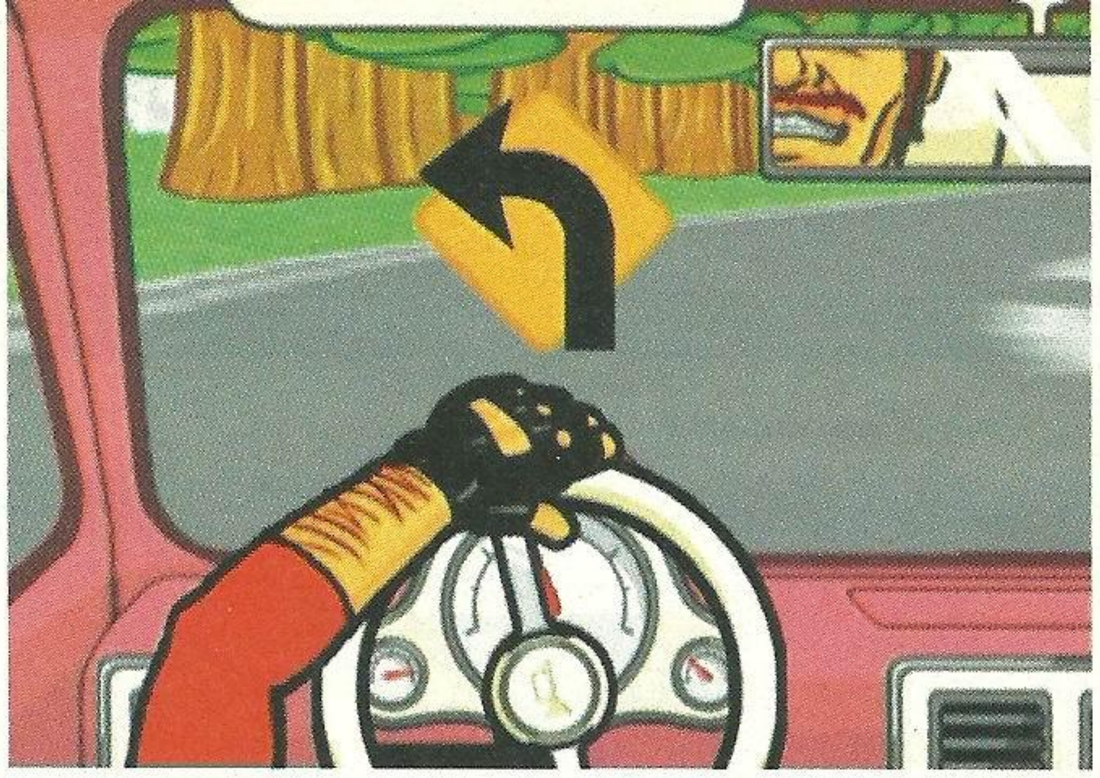
Recenzowany tytuł w rzeczywistości jest konwersją drugiej części Mercury z PSP. Oczywiście odpowiednio wzbogaconą, ale też trochę okaleczoną. Największą zaletą wersji na PlayStation 2 są nowe plansze – już na PSP było ich dość, ale przecież od przybytku głowa nie boli. Druga rzecz to sterowanie Dual Shockiem. Krzyżak czy „gałka" PSP nie mogą się z nim równać. Poza tym usprawniono też kontrolę nad kamerą. Niestety, na dużej konsoli Sony zabrakło jakiegokolwiek multiplayera, a taka opcja znajdowała się w pierwotnej wersji! Czyli zamiast rozwoju, mamy regres. Brzydko.



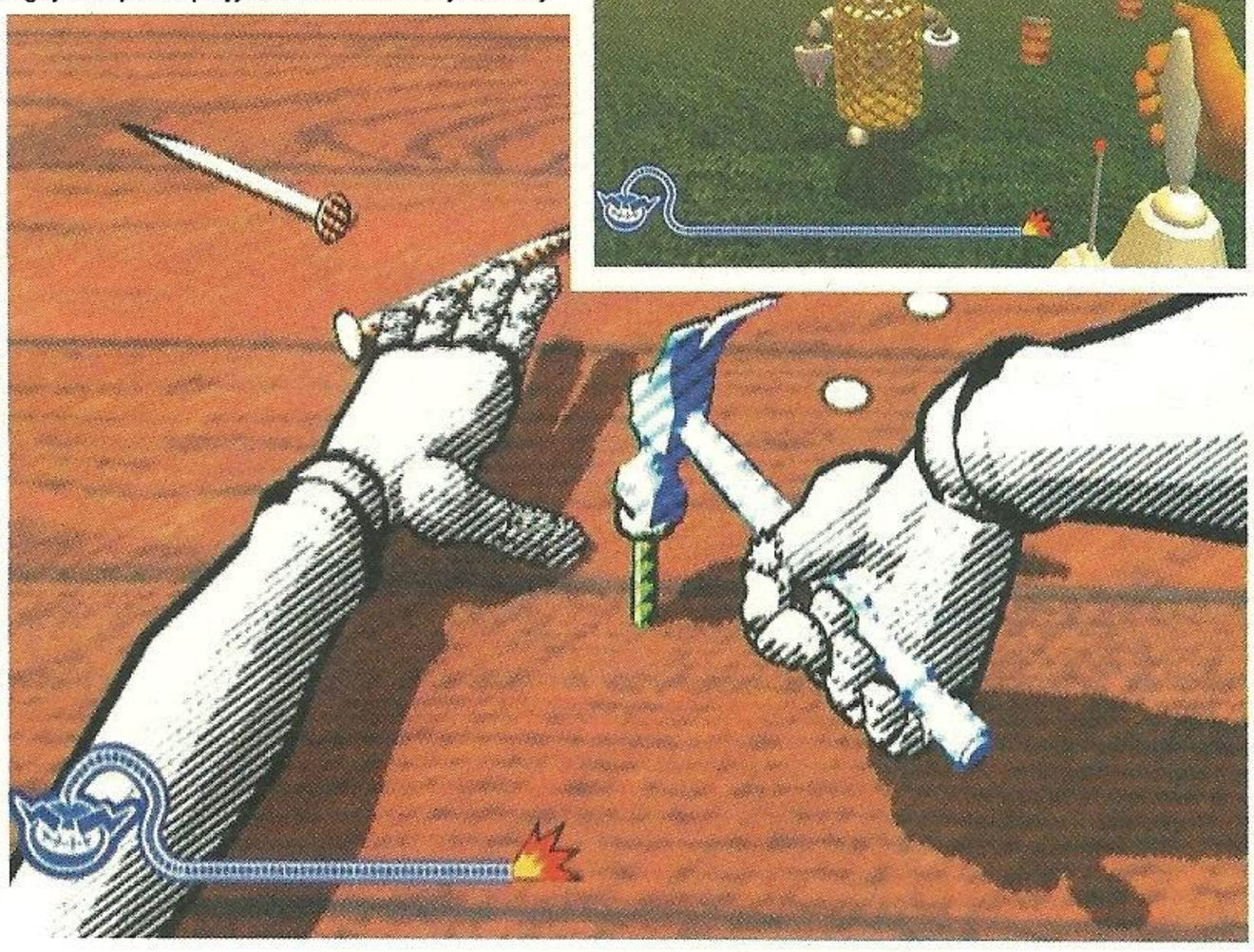


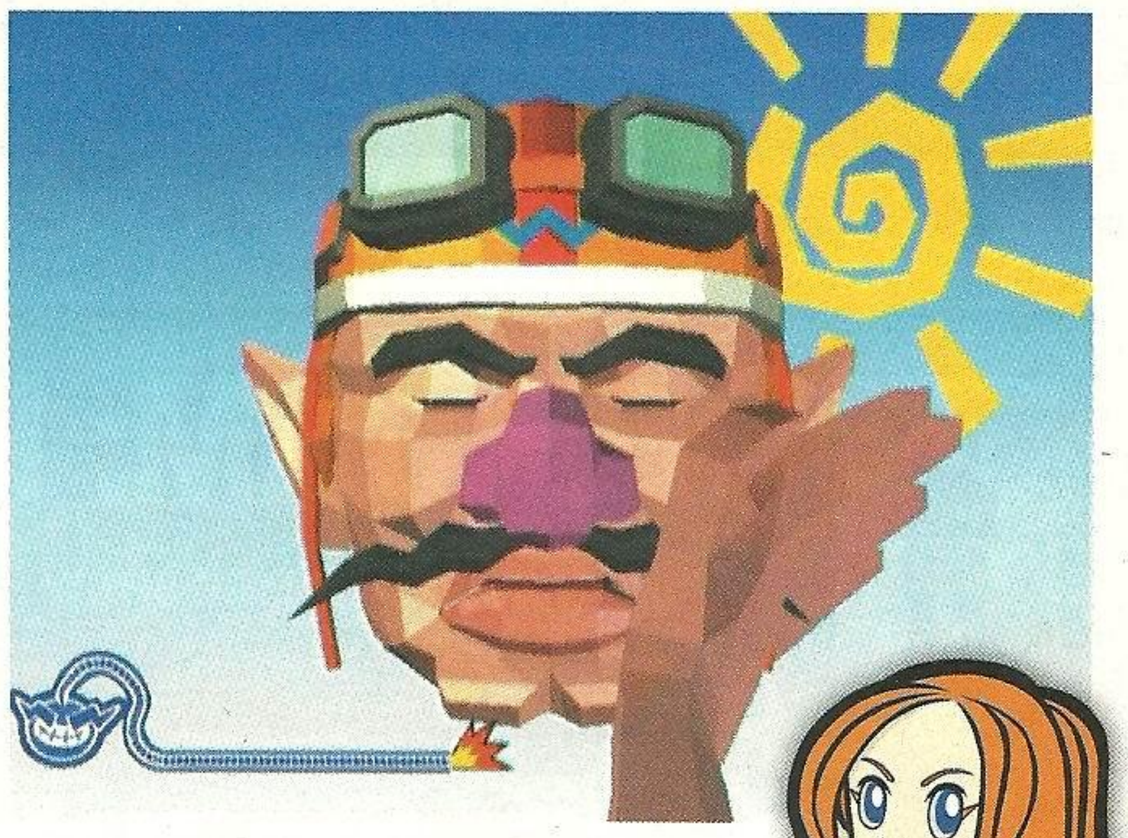
■ Poziomy zaprojektowano z pietyzmem, artyzmem, a czasem obowiązkową nutką szaleństwa. Siła tej pozycji leży właśnie w jej levelach. To dobrze świadczy o autorach gry.

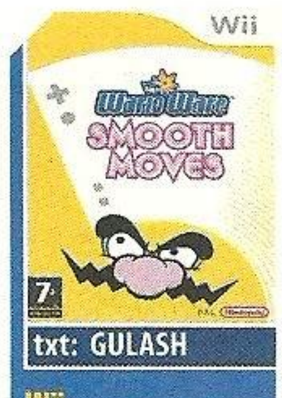




■ Wbijanie gwoździ z Trurlem i Klapaucjuszem jeszcze nigdy nie było tak przyjemne. Przez całe trzy sekundy.







WARIO WARE SMOOTH MOVES

MACHAĆ, CZY NIE MACHAĆ? OTO JEST PYTANIE

txt: GULASH

Wii

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Nintendo
- Liczba graczy: 1-12

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Pierwsze trzy godziny z grą są zabawne, sporo gier, męczenie wiilota na milion sposobów.
ZŁE: Umowna grafika, to „tylko" kolejny zbiór mikrogier, a chciałoby się na to Wii coś naprawdę konkretnego
BRZYDKIE: Charakterystyczny styl gry jedni określą jako brzydki, innym przypadnie do gustu. Mi się podoba, ale w małych dawkach.

MARCELLUS: Kolejna party game nie wnosząca wiele do gatunku. Mi również bardziej podoba się Rayman Raving Rabbids. Choć za friko można wziąć i Wario.

Debiut Wario na Wii był tylko kwestią czasu. Pomińmy absurdalną fabułę o Wario znajdującym wiilot... W tym zbiorze mikrogier podawanych z częstotliwością co kilka sekund i trwających po kilka sekund wybieramy na mapie miasta lokację i oddajemy się szaleństwu machania łapami.

→I TRZY SEKUNDY MACHANIA

Wario Ware jak żadna inna gra, może poza darmowym Wii Sports, pokazuje, na ile sposobów może być wykorzystany wiilot. W grze zostało to nazwane formami, co oznacza po prostu sposób, w jaki powinniśmy trzymać kontroler (powinniśmy, ale nie musimy – każdy gracz sam odkryje fakt, że tak naprawdę wystarczą dwa lub trzy sposoby trzymania wiilota). Przed pierwszą mikrogrą wykorzystującą nową formę, pojawia się krótkie wyjaśnienie w postaci obrazka i lektora czytającego znudzonym, monotonnym głosem (efekt celowy i trafiony) instrukcję obsługi nowej formy. Gdy mikrogra wymagająca danej formy pojawi się po raz kolejny, wyjaśnienia są nam już zbędne, a zatem podobnie, jak w przypadku innych gier, na ekranie pojawia się jedynie ikonka podpowiadająca, jak należy obejść się z wiilotem w danym momencie. Jakie to formy? Och, wszelkie możliwe, a niektóre bardzo wymyślne. Standardowe celowanie w ekran, czy trzymanie kontrolera niczym kierownicy się nie liczą – jest masa o wiele ciekawszych. Na przykład przyłożenie wiilota do nosa, by zmienić go w trąbę słonia próbującego zagarnąć jabłka. Bądź też położenie kontrolera na dłoni, i balansowanie kijem od miotły, przez umiejętne ruchy w lewo i prawo. Ubawiła mnie także poza samuraja – wiilot trzymamy tak, jak samuraj zaciska rękę na rękojeści swojej katany wsuniętej za pas, by następnie wykonać mocne cięcie w powietrzu. Jest również pchanie urządzenia w stronę ekranu i cofanie go przy użyciu obu rąk, imitujące dajmy na to piłowanie. Zastosowań dla wiilota Ninty wymyśliło kilkanaście i trzeba przyznać, że są pomysłowe, choć miejscami, tradycyjnie dla serii gier z Wario, mocno absurdalne.

Nie wszystkie mikrogry działają bez pudła. Wprawdzie każdy gracz w ciągu jednej, dwóch sekund domyśli się, co ma w danym momencie zrobić, ale w kilku przypadkach niezwykle ważna okazuje się być precyzja celowania kontrolerem w ekran, bądź odpowiednie trzymanie go w taki sposób, by nie pozostawić wątpliwości do jego pozycji sensorowi. Dlatego podczas grania w **Wario Ware: Smooth Moves** warto przyjąć odpowiednią pozycję, najlepiej stojącą, a wcześniej jeszcze raz skalibrować wiilot. W przypadku tej gry sterowanie sprawdziło mi się lepiej, gdy umieściłem sensor pod telewizorem, ale przypuszczam, że każdy będzie miał własne doświadczenia w tym temacie.

Uzupełnieniem właściwego questa są odkrywane mini-gry, w które można zagrać dłużej niż kilka sekund. Jest na przykład nintendowska wersja Arkanoida, w której poruszając się do góry w wieży podbijamy paletką piłkę i zbijamy blokujące drogę kamienne bloki.

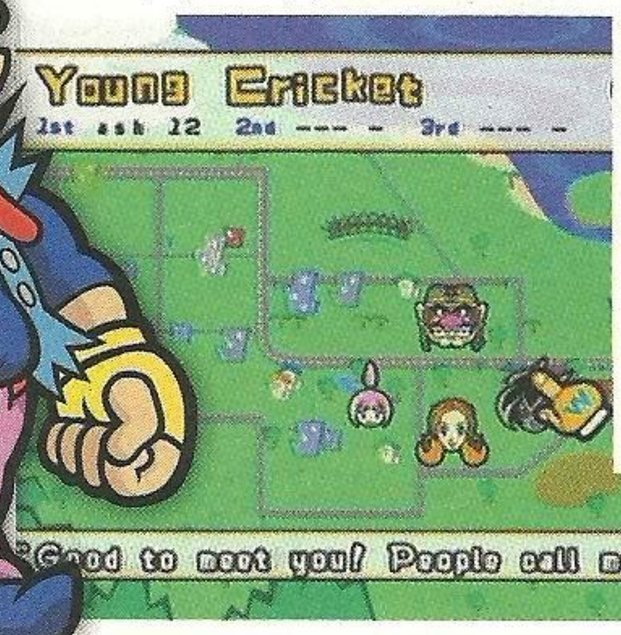
→I WARTO Z WARIO?

Esencją gier z serii Wario Ware był zawsze ich szalony styl i nie inaczej jest w tym przypadku. Grafika, którą możecie obejrzeć na screenshotach, nie oddaje tej rozwrzeszczanej, wykręconej gry nawet w najmniejszym stopniu. Oczywiście – to prymityw pełną gębą, który spokojnie poszedłby i na GameBoyu Advance po zmniejszeniu rozdzielczości, ale każdą z gier obserwujemy dosłownie kilka sekund, więc nawet ta brzydota jest podawana w niewielkich dawkach. Po drugie zaś, cała otoczka gier, czyli główna mapa i choćby animowane filmiki wprowadzające do każdego poziomu są schludne i estetyczne, pomijając fakt ich głupkowatości. Zabawnie jest z dźwiękiem – dominują pokręcone, ale wpadające w ucho muzyczki, pomruki i głosy wydawane przez bohaterów i jakieś pikanie podczas samych gier. Ogólnie jednak gra może się podobać, choć naturalnie nie wszystkim – jednak Rayman Raving Rabbids jest od niej znacznie ładniejszy i bardziej trafił w mój gust. Po prostu po kilku grach z serii Wario Ware jak dla mnie ich formuła nieco się wyświechtała, nawet pomimo nowego sterowania.

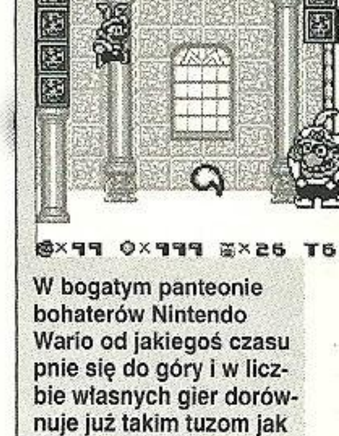
Jeśli kupiliście nową konsolę Nintendo i szukacie ciekawego zastosowania dla wiilota, które jednocześnie nie byłoby kolejną skaleczoną strzelaniną fpp czy robioną na szybko konwersją wyścigów z innej platformy, **Wario Ware: Smooth Moves** może okazać się dobrym zakupem. Ale ostrzegam – do tej gry trzeba po pierwsze mieć otwarty umysł i dobry humor, a po drugie i być może ważniejsze – to zabawa na całe trzy godziny. Potem nie ma sensu do niej wracać i jedyne, do czego może się przydać to multiplayer na nudnej posiadówce. Choć ja z kumplami wolałbym zagrać w Pro Evo, niż w wirtualne dłubanie w nosie. ■■

OCENA 7.0/10

NA BEZRYBIU I RAK RYBA? MOŻNA POGRAĆ



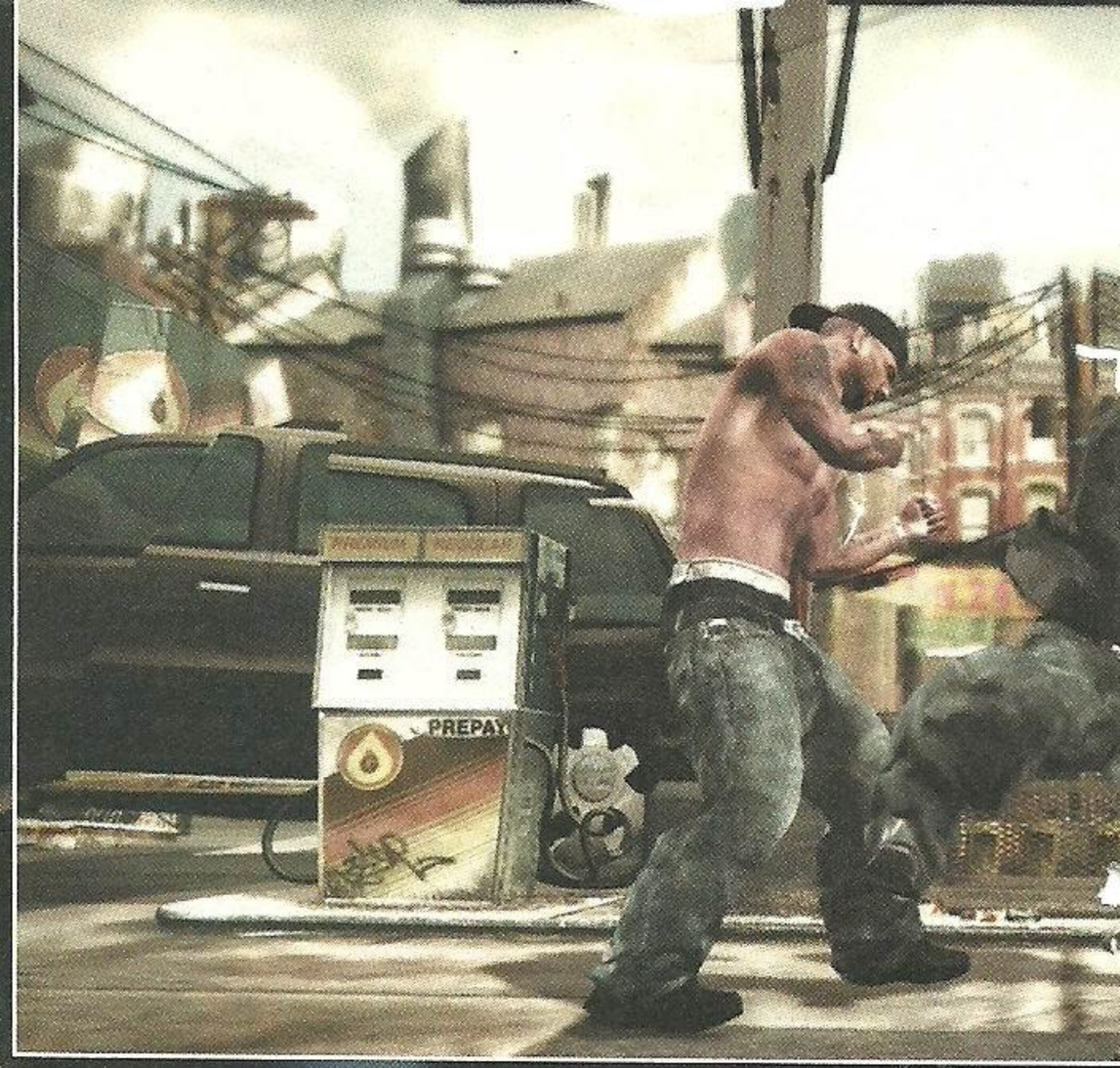
■ Dowolną odblokowaną mikrogrę można katować w nieskończoność w specjalnym menu. Szkoda, że nie można ustawić dłuższego czasu jej trwania.



KIM JEST WARIO?

W bogatym panteonie bohaterów Nintendo Wario od jakiegoś czasu pnie się do góry i w liczbie własnych gier dorównuje już takim tuzom jak Kirby, czy Donkey Kong. Warian zadebiutował jako główny boss w Super Mario Land 2 jeszcze na GameBoyu; potem zaś atakował Grzybowe Królestwo w Wario Woods na Super Nintendo. Pojawiał się często i przy każdej okazji był przedstawiany jako zły i zepsuty do szpiku kości tłusty wąsacz. Od jakiegoś czasu nastawienie jego twórców zmienia się i choć Wario dalej jest zepsutym do szpiku kości wąsaczem, to już nie jest taki zły. Trzy części Wario Land na GameBoya, Wario World na GameCube i naturalnie licząca już pięć części seria Wario Ware. Wario jest także inspiracją dla złego Luigiego – Waliugiego. Następnym razem jak nic narysuję drzewo genealogiczne.

■ Design menusów w Icon jest prosty i gustowny... Tym większy szok przeżywamy, gdy zaczyna się walka – gra nieustannie atakuje kolorami, efektami specjalnymi, wybuchami, szczegółami i szczególikami. Przyjemnego oczopląsu można dostać.



DEF JAM: ICON

BIJATYKA W RYTM TŁUSTYCH BITÓW

txt: MARCELLUS

XBOX 360

- Wydawca: EA
- Producent: EA
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: : Gra muzyka, chłopaki leją się po gębach. Innowacja!
ZŁE: AI czasami oszukuje i zaczyna nas młócić bezlitośnie, gdy przegrywa.
BRZYDKIE: Nie widziałem, ale słyszałem – fucki latają tu gęsto.

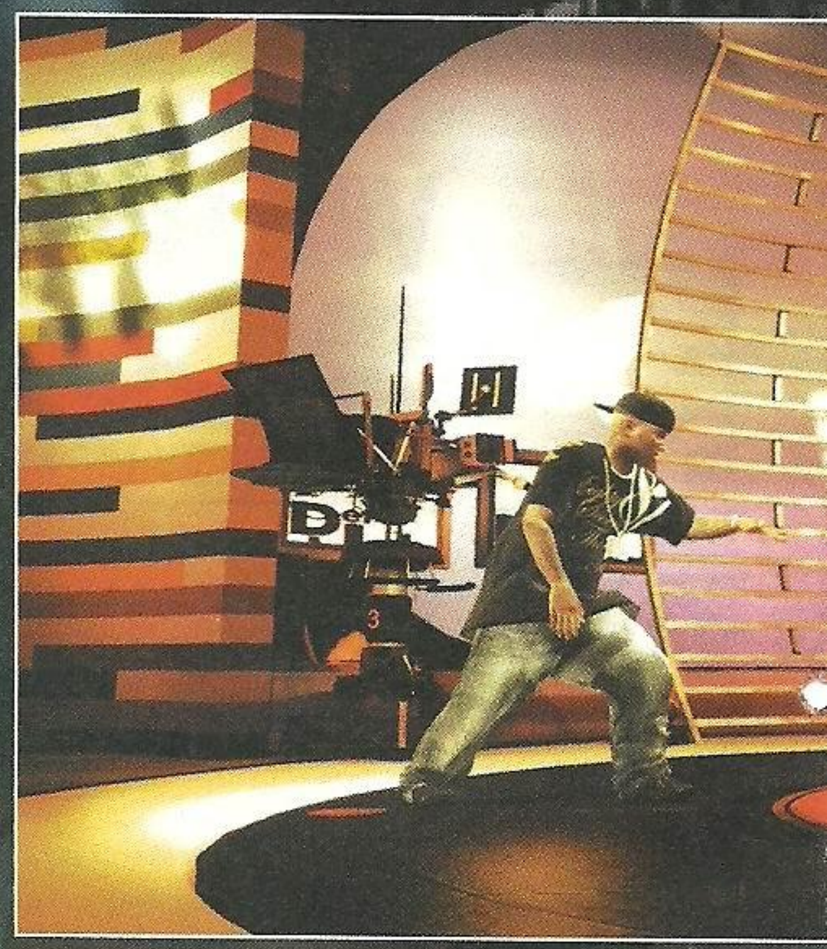
GULASH: Eee tam Tede vs Mezo; ja bym wystawił chłopaków z Verby jako lalki treningowe dla Pana Tedeusza ;) BLASK! A wracając do Icon; naprawdę chłopakom z EA wyszedł niesamowity kolaż wizualiów z dźwiękiem – jeśli choć po części w Waszych sercach siedzi czarna muzyka, rozwalicie szyby basami z subwoofera, okładając jako Szona Pola tego kudłatego lamusa Ludacrisa. Idea jest spoko, gra się fajnie, ale czegoś tu, kurde blaszka, brakuje. Doszlifować i za rok Icon 2 z Tedzikiem poproszę ;)

Dwie poprzednie części Def Jam były w miarę normalnymi nawalankami w stylu miksującym wrestling z normalnym klepaniem się po twarzach. Tym, co je odróżniało od gier w typie WWE Smackdown, były postacie znanych raperów, którzy stawali do walki i młócili się bez litości wykorzystując własne pięści, nogi oraz otoczenie, a w tle przygrywały sobie rapowe kawałki. Def Jam: Icon przynosi niewiarygodną wprost zmianę w temacie – muzyka wyszła na pierwszy plan i oto mamy przed sobą pierwszą muzyczną mordoklepę na rynku. I tak oto określenie „Bitwa raperów" nabiera zupełnie nowego wymiaru...

→I BEATINGS TO THE BEAT

Idea jest zaskakująco świeża i innowacyjna. Już w poprzednich Def Jamach grała muzyka, ale tutaj jej rytm ma kolosalny wpływ na przebieg starcia. Jak to się odbywa? Otóż na każdej arenie są określone miejsca, które „atakują" każdego, kto w momencie, gdy z głośników popłynie tłusty bit, znajdzie się w ich pobliżu. Może to być eksplodujący dystrybutor na stacji benzynowej, helikopter „zamiatający" ogonem pewną część planszy, hydrant tryskający wodą, fajerwerki wybuchające na scenie, generator siejący błyskawicami prądu, czy też, oczywiście, potężne głośniki pulsujące w rytm bitów. Każdy z tych (i wielu innych) elementów nie dość, że wygląda na maksa efektownie, to dodatkowo powoduje sukcesywną destrukcję całej planszy. Z kolei sama plansza „podskakuje" w momencie uderzenia basu, coraz bardziej się niszczy: tłuką się szyby, ściany pękają, w pewnych miejscach spadają na glebę różne jej elementy (reflektory oświetlające dyskotekę, kawałki sufitu...), które oczywiście dodatkowo ranią nieostrożnych, płonie prześliczny ogień; po walce arena starcia ikon rapu wygląda jak po przejściu nie tylko tornada, ale także trzęsienia ziemi, pożaru i wszystkich innych kataklizmów. Nagromadzenie efektów poraża gałki oczne i powoduje, że szczęka sama ląduje na podłodze, by tam baunsować w rytm muzy!

Ale wczucie się w rytm i zgodne z nim obijanie przeciwnika to tylko pierwszy element układanki, która składa się na całkiem ciekawy, choć nie pozbawiony wad system walki. Otóż w większości trybów gry każdy zawodników ma dostęp do „stołu mikserskiego". Funkcja DJ Turntable sprawia, że w trakcie walki możemy skreczować na niewidocznym stole, co pozwala samodzielnie uruchomić atak basu. Skreczowanie jest proste – lewy spust plus kręcenie lewą lub prawą gałką i pozwala mocno pognębić przeciwnika. Szczególnie, gdy skreczujemy na własnym kawałku... Ano tak właśnie, każdy z przeciwników ma swój kawałek, przy którym walczy mu się lepiej (wybieramy go sobie przed walką) i dąży do tego, żeby walczyć przy jego muzie! Gdy walka zaczyna się kawałkiem przeciwnika, pierwszym do czego powinniśmy dążyć, jest zmiana tego stanu rzeczy. Tu oczywiście znowu do gry wchodzi skreczowanie, ale już nieco bardziej czasochłonne – trzeba bowiem trzymając spust dwa razy zakręcić lewą gałką w lewo i dwa razy prawą w prawo. Co oczywiście zajmuje trochę czasu, więc lepiej, żeby przeciwnik w tym momencie odpoczywał sobie po potężnym ataku. Gdy uda nam się pomyślnie zmienić muzę, nasz raper zaczyna szybciej się ruszać i mocniej atakować, a dodatkowym efektem jest zmiana kolorystyki planszy z np. ciepłej na zimną. Wygląda to nieprawdopodobnie!

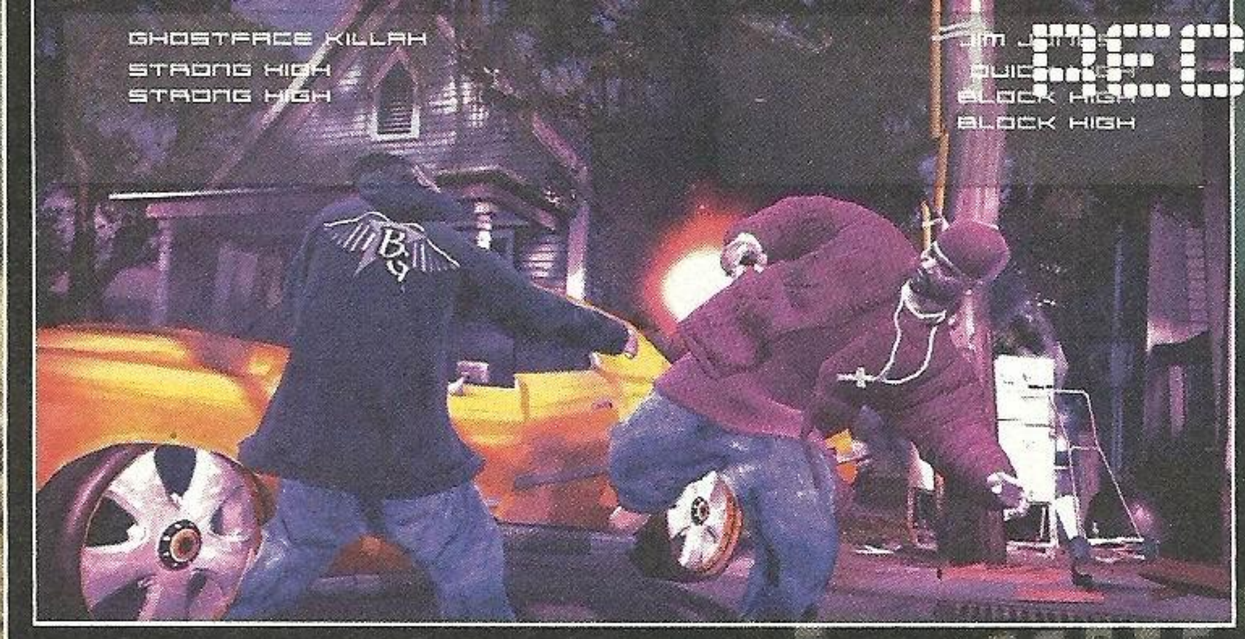


Oczywiście oprócz ataków „basem" każdy z raperów ma swój garnitur ciosów z laczka i z liścia, a także rzutów (np. Big Boi z Outkast walczy dość topornie i używa wrestlingowych rzutów, a Sean Paul rusza się jak Eddie Gordo, czyli w stylu capoeira). Część ataków wyprowadzamy za pomocą przycisków podstawowych, a część (szczególnie te mocniejsze) oraz łapanie przeciwnika za fraki prawą gałką analogową, nieco w stylu innej gry EA – Fight Night: Round 3. Innym podobieństwem do świetnego boksu jest brak na ekranie paska życia (można go sobie włączyć), a o stanie krytycznym życia jednego z walczących informuje przyciemnienie i rozmazanie obrazu.

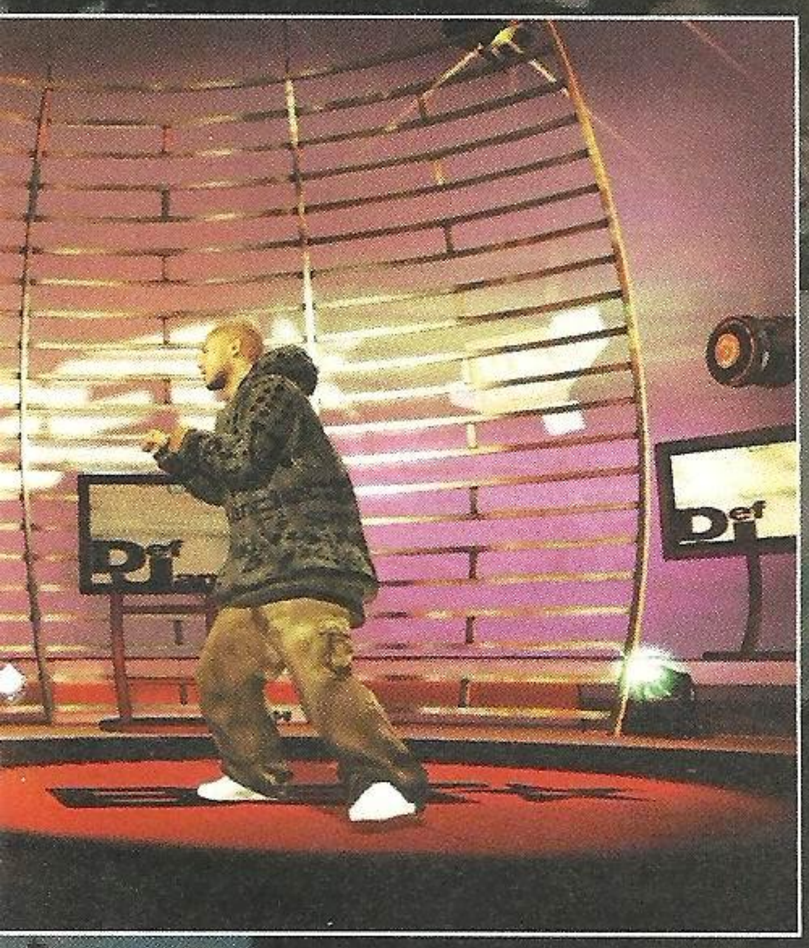
System nieźle sprawdza się w walce, choć jest podatny na tak zwane „exploity", czyli nadmierne wykorzystywanie jednej z jego właściwości. Ataków basem połączonych ze skreczowaniem właśnie; z racji swej mocy wymuszających na graczu ciągłe próby rzutów, które w najłatwiejszy sposób dają nam możliwość takiego ułożenia sobie przeciwnika, żeby go bas popieścił. Z drugiej strony konsolowe AI chroni się przed ich nadużywaniem przez gracza, szczególnie w końcowych chwilach walki, w niemalże nadnaturalny sposób unikając wszystkich ataków oraz prób rzutów. Nie zmienia to jednak faktu, że „siła basu" aż za bardzo zdominowała Icona.

→I ŻYCIE PRODUCENTA

W Icon znajdziemy kilka trybów zabawy; Throw Down to najszybszy sposób na szybkie rozpoczęcie pojedynku wybranych raperów na jednej z aren i przy dowolnej muzie dla każdego z nich; Beatings with bass pozwala na to samo,



■ Tryb kreacji zioma wygląda jak wpis do kartoteki policyjnej. Nie, wcale nie uważamy, żeby była to jakakolwiek aluzja do częstotliwości z jaką raperzy trafiają do aresztu za posiadanie broni, narkotyków, udział w strzelaninach i rozróby w klubach...



NAGROMADZENIE EFEKTÓW GRAFICZNYCH PORAŻA GAŁKI OCZNE I POWODUJE, ŻE SZCZĘKA SAMA LĄDUJĘ NA PODŁODZE, BY TAM BAUNSOWAĆ W RYTM MUZY!

ale tym razem bez skreczowania i zmiany kawałków – obaj zawodnicy tłuką się w rytm jednej piosenki, co wymusza oczywiście zmianę taktyki i dostosowanie się do bitu; jednym z ciekawszych trybów jest jednak My Soundtrack – ta opcja pozwala wykorzystać w grzę dowolną muzę, którą zgramy sobie wcześniej na dysk! Chcecie się tłuc przy polskim hip hopie? Nie ma problemu. A może heavy metal, country, punk, techno, pop, muzyka poważna? Cokolwiek sobie wybierzecie! Teraz połączcie to z możliwością stworzenia postaci według własnego pomysłu (tryb F.A.C.E.) i już możecie zaaranżować sobie walkę Tede kontra Mezo! Szkoda tylko, że nie ma możliwości stworzenia postaci płci pięknej – natychmiast wystawilibyśmy przeciwko sobie Dodę i Mandarynę, hehe.

Nie myślcie sobie, że programiści zapomnieli o graczach chcących pobawić się w trybie kariery. Ja wprawdzie tak przez chwilę myślałem, bo tryb ten ukryty jest pod nieco mylącą nazwą Create A Label, ale po chwili wszystko staje się jasne. Zamiast tradycyjnie bić się o dominację w jakimś tam podziemiu, zaczynamy pracować na chwałę hip hopowej wytwórni. Większość problemów rozwiązujemy za pomocą pięści, a nowych artystów rekrutujemy bijąc nachodzących ich przedstawicieli konkurencji lub okazyjnie wybawiając ich od upierdliwych fanów lub paparazzich. Tyle że z tych wszystkich walk nie mamy żadnej kasy... Flota płynie bowiem z promowanych przez nas kawałków ekipy naszej wytwórni! Co więcej – musimy inwestować flotę w promocję nowych kawałków, a także utrzymywać naszych raperów w dobrym humorze, co wiąże się z wydawaniem grubej kasy na ich zachcianki, tuszować pieniędzmi ich zatargi z prawem, a nawet, uwaga, uwaga, lobbować za pewnym senatorem (będącym przeciwieństwem znienawidzonego przez wszystkich hardcore'owych graczy Joe Liebermana), który uważa, że nie można zakazywać gier i muzyki hip-hopowej, bo jest to sprzeczne ze słynną pierwszą poprawką do Konstytucji USA. Po zainwestowaniu w jakiś kawałek pozostaje nam już tylko czekać na wyniki sprzedaży i ewentualne zyski lub straty. Najczęściej zyski, ale czasami bardzo odsunięte w czasie od premiery. W każdym razie mi nie udało się jeszcze ani razu wprowadzić kawałka od razu na pierwsze miejsce billboardu. Ale parę zielonych baniek mój ziomal zarobił, ma niezły apartament, jakąś niuńkę na podorędziu, złoty łańcuch, platynowy pierścień i najlepsze ciuchy. Krótko mówiąc – jest pimpem o twardych piąchach, dla którego pracują takie sławy jak: Luda, T.I. czy Lil Jon. Szacun.

→I DRUGA GENERACJA RULZZ!

Nowe gry EA na Xboxa 360 są kolejnym dowodem na to, że z tej konsoli można wycisnąć niesamowitą grafikę i efekty, których zaledwie przedsmak mieliśmy w ich najładniejszych grach na PS2 – jak choćby w NBA Street V3, gdzie stosowane były podobne filtry. I wcale nie potrzeba do tego Unreal Engine 3. Gra na telewizorze HD ready wypala gałki oczne aż do potylicy; postacie są duże i świetnie animowane, ich twarze i ciuchy niszczą się podczas walki, podobnie jak całe plansze, a to jak wszystko pulsuje w rytm tłustych bitów sprawia, że oczu nie można oderwać od ekranu, a rąk od pada.

Szkoda jednak, że gra nie do końca jest taka świetna. Owszem, bas atakuje ostro, mordobicie jest efektowne, kariera nienajgorsza... Ale największym jej problemem jest fatalna praca kamery, która bardzo często pokazuje walczących tak, że jeden zasłania drugiego, przez co walczymy na ślepo. Na dokładkę po pewnym czasie wkrada się pewna monotonia i schemat, co sprawia, że Icona po początkowym zachłyśnięciu będę przyjmował w mniejszych, ale mocno baunsujących porcjach. Przynajmniej do czasu oficjalnej premiery gry – może wtedy zacznie się coś dziać na serwerach, które w momencie, gdy piszę te słowa, jeszcze nie działały. ■■

OCENA 7.6/10

NIBY ŁADNIE, NIBY GŁOŚNO, ALE CZEGOŚ ZABRAKŁO

The Game i inni

W grze znajdziecie wielu gwiazdorów rapu, obijają się po gębach The Game, Method Man, Redman, Ghostface, Lil Jon, Ludacris, T.I., Big Boi i tak dalej. Dodatkowo niemal każdy z nich ma własny utwór w grze, czasami kilka, a niekiedy w którymś z nich występuje gościnnie. Oto pełna lista kawałków:

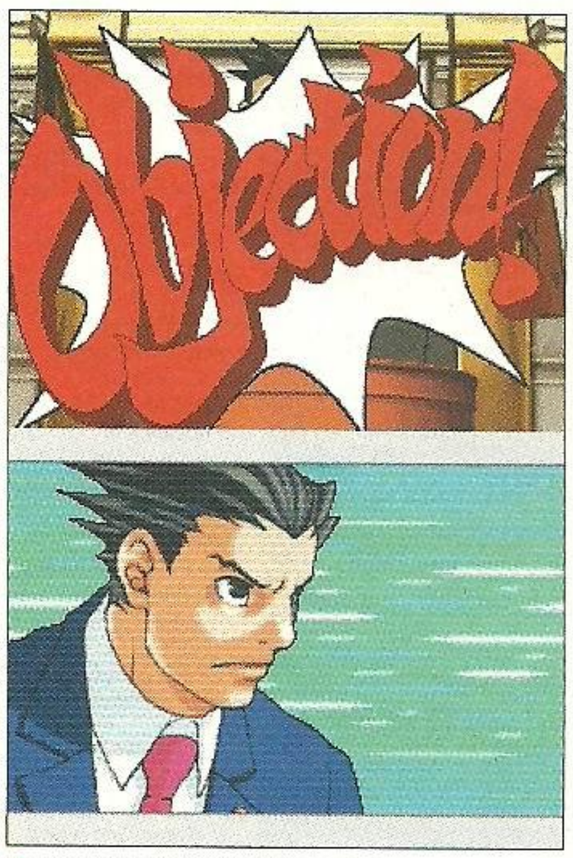
Big Boi (Purple Ribbon All-Stars feat. Big Boi)/*Kryptonite*
E-40/*Tell Me When To Go*
E-40/*Go Hard or Go Home*
Fat Joe/*Make It Rain*
Ghostface/*The Champ (Remix)*
Jim Jones/*Crunk Muzik*
Jim Jones/*We Fly High*
Konkrete feat. Big Boi/*What's that Smell*
Lil Jon/*Get Crunk*
Lil Jon (and the Eastside Boys)/*Get Low*
Ludacris/*Get Back*
M.O.P./*Ante Up*
Method Man & Redman/*Da Rockwilder*
Mike Jones/*Back Then*
Mike Jones/*Got it Sewed Up (Remix)*
Nas/*Hate Me Now*
Paul Wall/*Sittin' Sidewayz*
Paul Wall/*Trill*
Redman/*Rush Da Security*
Redman/*Let's Go*
Sean Paul/*Head in the Zone*
Sean Paul/*All Out*
T.I./*What You Know*
T.I./*Top Back*
The Game/*One Blood*
The Game/*Scream on 'Em*
Young Jeezy/*I Do This*
Young Jeezy/*Soul Survivor*
Young Joc/*It's Going Down*

■ Nie sposób pomylić charakterystycznej kreski tej gry z niczym innym.

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY JUSTICE FOR ALL

JEDNA Z MOICH ULUBIONYCH GIER NA NDS DOCZEKAŁA SIĘ SEQUELA

■ Łamanie świadka to jedna z nielicznych nowości w sequelu. Jeśli Phoenix uważa, że świadek ukrywa istotne fakty, może przez serię pytań (i naturalnie prezentowanie dowodów) spróbować złamać jego kłamstwa i doprowadzić do satysfakcjonującej odpowiedzi. Także i tutaj pojawia się pasek energii – jeśli dochodzenie idzie w złą stronę, zaczyna jej brakować i pojawia się Game Over.



■ Podobnie jak w pierwszej części gry, zamiast dotykać stylusem niektórych opcji można wykrzyczeć je do mikrofonu (wcześniej przytrzymując przycisk Y). Świetnie bawiłem się drąc się mangowym falsetem (basu jakoś konsola nie chciała rozpoznać) „OBJECTION" do mojego kanciastego NDSa.

txt: GULASH

NINTENDO DS

- Wydawca: Capcom
- Producent: Capcom
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD

DOBRE: Cztery nowe sprawy dla spragnionych gier detektywistycznych
ZŁE: Liniowość – wszystko musi iść jak po sznurku, czasem ciąg przyczynowo-skutkowy jest niejasny
BRZYDKIE: Niee, to prześliczna gra.

MARCELLUS: Gulash jest wielkim fanem Phoenixa, ale może przez to nie zauważa jednej rzeczy, która mnie nieco drażni w tej serii – gra jest do bólu liniowa. Nie ma możliwości podejścia do sprawy i zanalizowania jej po swojemu, trzeba wszystko i robić dokładnie w takiej kolejności, jak przewidzieli to autorzy. To oczywiście fajna gra, ale przydałoby się jednak więcej swobody.

Nick, może powinieneś zajrzeć do raportu autopsji"
- Do raportu autopsji?"
- Tak, do raportu autopsji, który masz w zbiorze dowodów
- A, do raportu autopsji! Tak, powinienem tam zajrzeć!"

Takich dialogów w Justice For All jest mnóstwo, a ponieważ nie ma opcji ich przyspieszenia, jedyne, co zostaje, to podporządkować się ich leniwemu miejscami tempu i czerpać z nich przyjemność. O ile ktoś ma na to ochotę, naturalnie.

W ubiegłym roku pojawiła się, zupełnie nie znana mi wcześniej, praktycznie nie reklamowana i niezbyt ciekawie wyglądająca na screenach pewna gra Capcom – Phoenix Wright: Ace Attorney. Koniec końców zachęcony przeczytaną gdzieś pozytywną opinią zmusiłem się wreszcie by zagrać i... oniemiałem, bo nie sądziłem, że tekstowa przygodówka, z minimalną przecież dynamiką, w dobie grafiki w wysokiej rozdzielczości może być tak dobrze zrealizowana na dwóch malutkich ekranikach. Gra wessała mnie jak odkurzacz i nie odłożyłem DSa, dopóki nie rozwaliłem jej do końca. A teraz witamy sequel.

→I HOLD IT!

Druga część przynosi cztery nowe sprawy, w których Phoenix po raz kolejny będzie bronił podejrzanych o morderstwa. Bardzo podoba mi się tutorial dla osób, które nie miały styczności z pierwszą częścią – okazuje się, że bohater w wyniku zetknięcia z ciężkim przedmiotem, cierpi na chwilową amnezję, a w wyniku tego nie pamięta kim jest, co robi i dlaczego. To pozwala na wejście w grę świeżym graczom; pozostali są skazani na dialogi takie, jak powyżej. Pierwsza sprawa jest niejako treningiem i przypomnieniem, natomiast kolejne trzy to prawdziwe molochy, z czego ostatnia trwa dobrych sześć godzin. Kapitalna sprawa. Na szczęście można save'ować w dowolnym momencie i radzę czynić to w miarę często.

Gra się praktycznie tak samo, jak w pierwszą część. Trzeba przesłuchiwać świadków, poddawać w wątpliwość każde wypowiedziane przez nich zdanie, cisnąć ich niemożebnie – bo wszyscy kłamią, bądź zatajają istotne dla sprawy fakty. Prokuratorzy również cisną i starają się za wszelką cenę doprowadzić do skazania podejrzanego, o którym wiemy, że jest niewinny – w końcu to nasz klient! Dowody gromadzone w wyniku eksploracji miejsca zbrodni trzeba przedłożyć sędziemu, ale mając solidne podstawy do kwestionowania zeznań świadka. Spektakl, którym dyryguje sędzia Anna Maria Wesołowska to przy Justice For All pełna amatorka – tutaj dzieje się tyle i podane jest to wszystko w taki sposób, że nie mogę wyjść z podziwu, iż gra tekstowa ze statycznymi, czasem tylko animowanymi obrazkami może tak sugestywnie działać na wyobraźnię. Powracają doskonale znane postacie przyjaciół (jest nawet Miles Edgeworth!) i wrogów Phoenixa, są też nowi zbrodniarze, a gdzieś tam krąży główna oś fabularna, która dotyka oczywiście głównej trójki – Nicka, Miyi i Mayi.

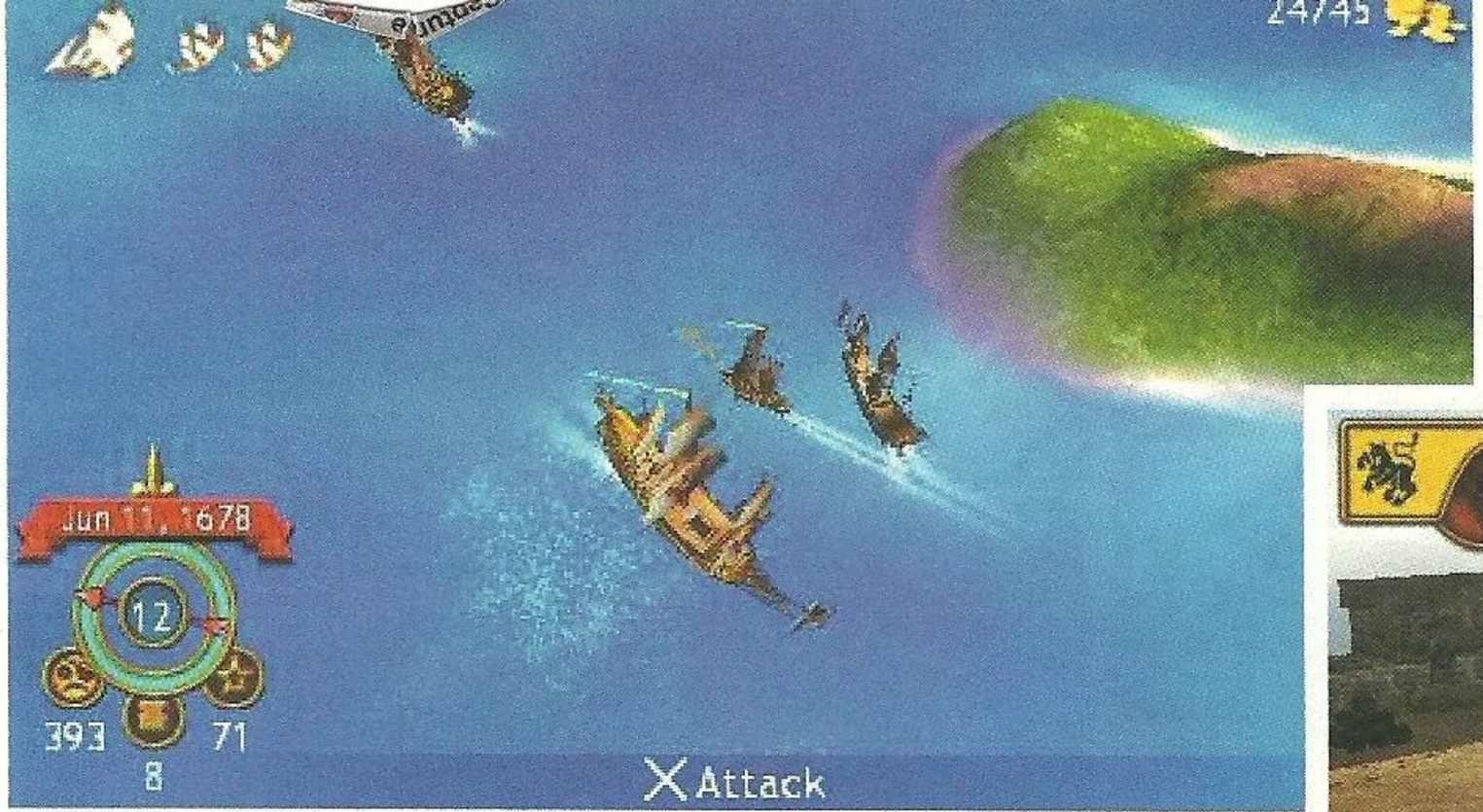
Gra wymaga spostrzegawczości, umiejętności kojarzenia faktów i logicznego myślenia, a także bardzo dobrej znajomości języka angielskiego. Bez tego ani rusz, bo jakby nie patrzeć Justice for All to w dalszym ciągu tekstowa przygodówka obsługiwana stylusem.

Graficznie i dźwiękowo Justice For All nie różni się od pierwowzoru – to jakby mission pack, a nie zupełnie nowa gra. Mimo to uważam, że zarówno rysunki, jak i muzyczki są po prostu genialne. To bardzo ładna gra. Jeśli nie mieliście wcześniej styczności z Phoenixem, polecam zlokalizować najpierw pierwszą część – moim zdaniem sprawy w niej przedstawione są jednak ciekawsze. Ale i ta gra jest bardzo, bardzo dobra. Tylko pamiętajcie – angielski przynajmniej na dobrym poziomie! ■■

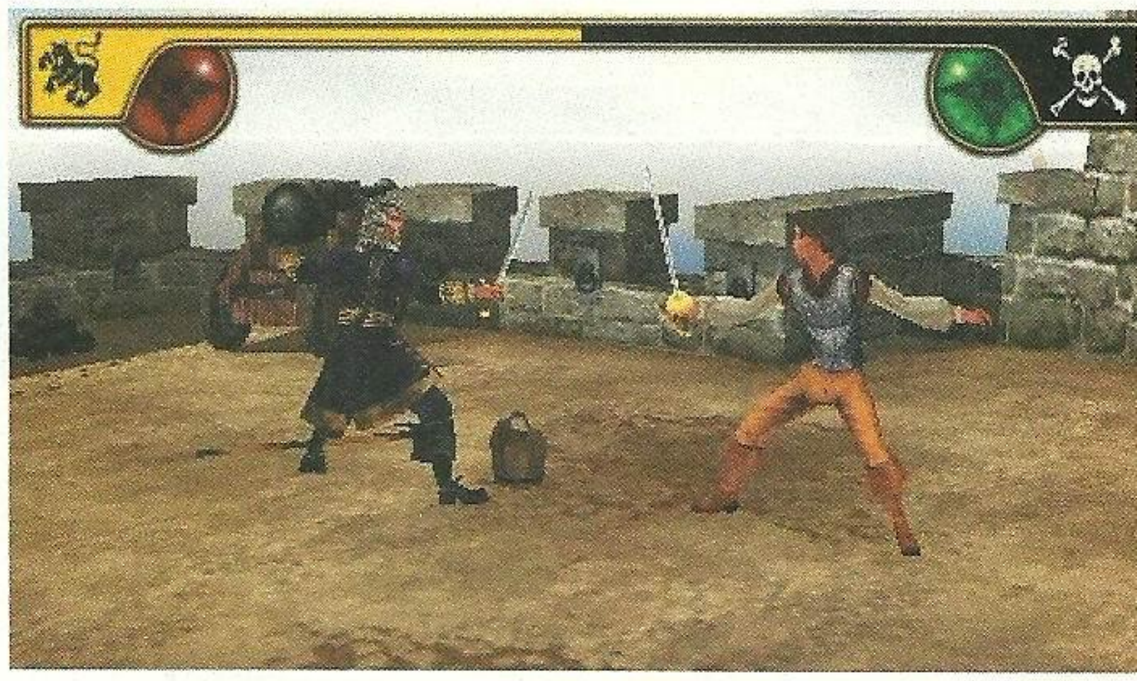
OCENA 7.9/10
DOBRY SEQUEL, ALE GRA STOI W MIEJSCU!

TO WIELKA SAGA!

Przygody dzielnego adwokata to nie tylko dwie gry na Nintendo DS – w rzeczywistości Gyakuten Saiban, bo taką nazwę seria nosi w Japonii, zaliczył wcześniej kilka występów na GameBoyu Advance i dopiero jako sprawdzona w boju gra pojawił się na touchscreenie. Mało tego – Capcom porżnął gry na pojedyncze sprawy i przekonwertował je dla telefonów komórkowych, a zminiaturyzowana gra na Zachodzie cieszy się zasłużonym uznaniem. Szykowana jest już trzecia część na Nintendo DS, której akcja przeniesie nas o siedem lat w przyszłość. Tym razem bohaterem nie będzie doświadczony Nick Wright – zastąpi go świeżo opierzony chłopaczyna zaraz po szkole prawniczej .

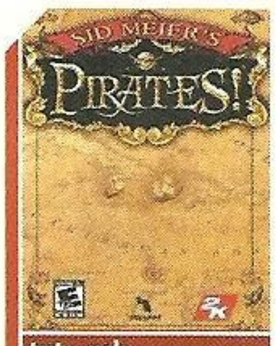


■ Oczywiście to nie Soul Calibur – jeden przycisk to parowanie, pozostałe to ataki. Proste i przyjemne, a zasadami przypominające przeciąganie liny.



SID MEIER'S PIRATES!

AHOJ! LEWA NA BURT!



txt: qsh

PSP

- Wydawca: 2K Games
- Producent: Firaxis
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Wszystko, no! Klimat, interfejs.
ZŁE: Powtarzające się scenki i modele postaci.
BRZYDKIE: No piractwo nie jest ładne.

MARCELLUS: Pirates! na PSP są nawet fajniejsi niż na Xboksie – po pierwsze, gra idealnie wpasowała się w ekranik PSP i wygląda na nim świetnie z prostego powodu – nie jest generalnie najpiękniejsza i najbardziej szczegółowa, co na telewizorze o wiele bardziej rzucało się w oczy, po drugie – jesj-mini-growa struktura sprawdza się na PSP świetnie, a po trzecie – zniknęły gdzieś te cholerne, długaśne loadingi, które tak uprzykrzały grę na Xklocu. Ale najlepsze i tak jest to, że w Pirates! zawsze jest coś do roboty, co odciąga nas od głównego sztampowego questu. Nie będziecie żałować, gdy w nią zagracie, zapewniam – 9/10.

Może od razu wystrzelę z armaty – po kilkunastogodzinnych testach jestem w stanie zaryzykować, że PSP już naprawdę bardzo dawno nie dostało tak wyśmienitej produkcji! Już teraz napiszę, że gra jest długa, wciągająca i wprawia w pozytywny nastrój od samego początku.

Pirates! jest konwersją z Xboxa, więc miałem sporo obaw o jej jakość. Przyjemna muzyczka wprawiła mnie jednak w zachwyt już w menu – tak się złożyło, że w przeddzień obejrzałem sobie Piratów z Karaibów 2 i pirackie klimaty mnie wkręciły. Zdecydowanie polecam taką rozgrzewkę.

→I PIĘTNASTU CHŁOPA...

Grę rozpoczynamy od poznania historii naszego bohatera. Dowiadujemy się z niej o jego dzieciństwie, a dokładniej o jednym z obiadów, który zostaje brutalnie przerwany przez piratów. Siostra uprowadzona, reszta rodziny też, zastawa rozbita, zupa wystygła – powodów do zemsty jest mnóstwo, ale musi ona poczekać 10 lat. Dopiero będąc wyrośniętym mężczyzną w wyniku pewnych zdarzeń, nasz bezimienny chłopak zdobywa swój pierwszy okręt i wyrusza przeżyć przygodę swego życia przy okazji uwalniając siostrę i mszcząc się za zupę.

Pierwsze kroki, jakie podejmiemy, to wybór kraju, którego porty staną się tymi nam przyjaznymi. Strona brytyjska, hiszpańska, holenderska i francuska rywalizują ze sobą, niektóre toczą bezpośrednią wojnę, inne współpracują na niekorzyść innych.

→I ...NA UMRZYKA SKRZYNI!

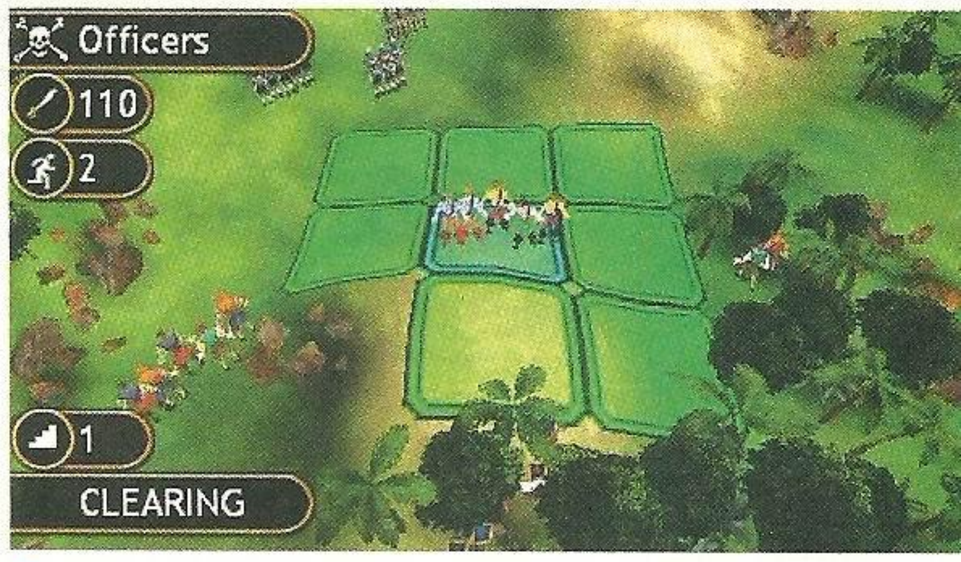
Piraci nie mają lekko – często znienacka muszą się zmierzyć z przeciwnościami losu. Nie ma więc tutoriala, który wprowadziłby nas w tajniki zabawy. Prawdopodobnie dlatego, że jest ona tak przystępna, że załapie ją w lot każdy. Płyniemy więc naszym statkiem widocznym znad obłoków, dobijamy do lądu i kotwiczymy w jednym z portów. W każdym mieście mamy do wyboru podobne możliwości. Możemy porozmawiać z gubernatorem – z czasem nada on nam kolejne tytuły, przedstawi córkę, poprosi o pomoc. Kolejną osobą, z którą nawiążemy bliższe stosunki, jest handlarz – sprzedawać i kupować można żarcie, dobra, kosztowności, przyprawy itp. Jest jeszcze „mechanik" statków, który zamontuje najróżniejsze ulepszenia na naszej łajbie. Warto też zaglądać do tawern, choć szkoda, że każda wygląda tak samo. W tych przybytkach rekrutujemy nowych członków załogi, rozmawiamy z tajemniczymi wędrowcami, panną przy barze i samym barmanem.

Wyruszamy więc odpowiednio zaopatrzeni w rejs, krzycząc „ahoj, wesoła przygodo!". Możemy atakować obce statki, jak na pirata przystało. Przebieg bitwy zależy od kilku czynników, celem jest jednak zetknięcie się walczących okrętów i abordaż. Wówczas pojedynkujemy się z kapitanem, a jego pokonanie owocuje przejęciem mienia. Super sprawą jest cumowanie we wrogim porcie – w mini-grze musimy przekraść się uliczkami miasta, unikać strażników, chować się jak w pierwszym MGSie prawie. Kurcze, to naprawdę sprawia wiele frajdy i spora w tym zasługa sterowania; jest świetnie przemyślane i niezwykle intuicyjne.

→I JO, HO, HO...

Pirates! idealnie wpasowało się w potrzeby gracza nie zawsze mającego czas na długie questy. Celem jest zdobycie jak największej sławy, fortuny, floty (nie, nie pieniędzy, tylko statków) i połamanie serc córkom włodarzy ziemskich. A także zemsta i uwolnienie porwanej siostry, ale jak ktoś nie ma na to ochoty, to wcale nie musi – w grze można robić mnóstwo innych ciekawych rzeczy. Lata jednak upływają, nasz bohater starzeje się i w końcu nadchodzi czas emerytury oraz oceny naszych pirackich dokonań i ewentualnego rozpoczęcia zabawy od początku.

Oprawa jest świetna – szerokokątny ekranik PSP wyświetla bardzo ładny ocean i okręty. Kamerę można oddalać i przybliżać, na zoomie widać połamane maszty i wydymane wiatrem żagle. Ale to tylko część strony technicznej. Jest przecież jeszcze ta, która obrazuje nasze poczynania na statku, kopanie skarbów, pojedynki, tańce z córami gubernatorów, czy lądowe ataki na miasta. Modele postaci są duże i dobrze animowane, szkoda tylko, że tych animacji nie ma za dużo i często się powtarzają. Sfera audio to szum morza i pokrzykiwania postaci – nie ma mówionych dialogów, a czasem zbyt długo panuje cisza.



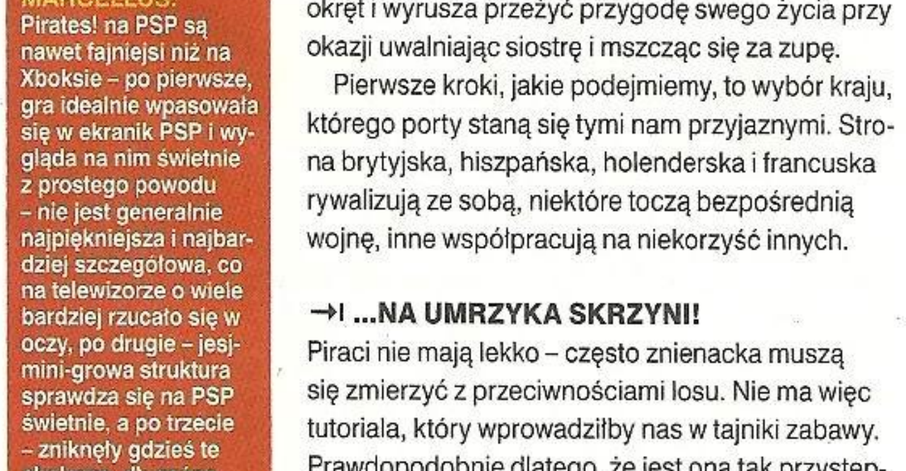
■ Atak na miasto od strony lądu jest dobrą taktyką, gdy wejścia do portu bronią potężne działa. Zasady są proste, więc nawet domorosły strateg sobie poradzi.

→I ...I BUTELKA RUMU!

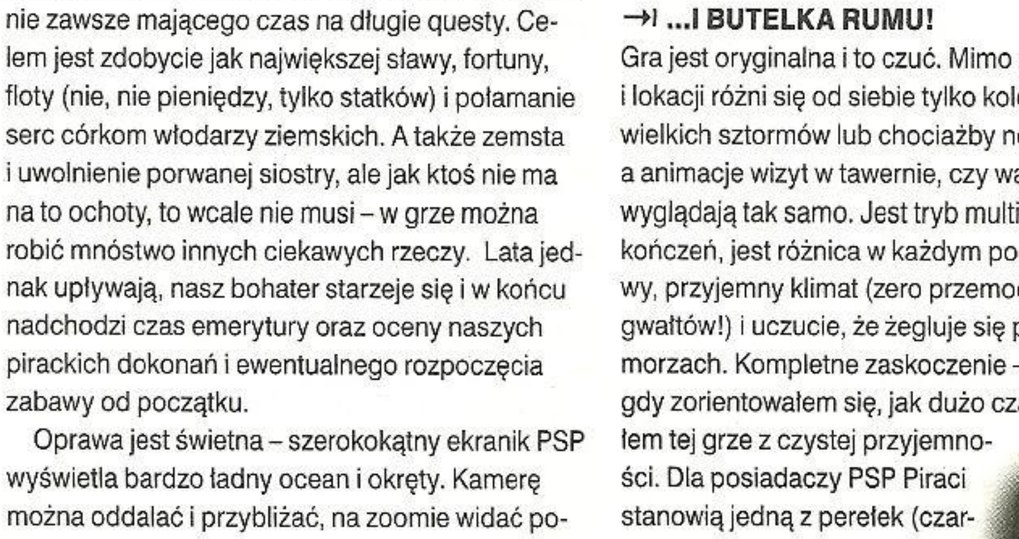
Gra jest oryginalna i to czuć. Mimo że część postaci i lokacji różni się od siebie tylko kolorami, brakuje wielkich sztormów lub chociażby nocnych rejsów, a animacje wizyt w tawernie, czy walk z kapitanami wyglądają tak samo. Jest tryb multi, jest wiele zakończeń, jest różnica w każdym podejściu do zabawy, przyjemny klimat (zero przemocy, morderstw, gwałtów!) i uczucie, że żegluje się po egzotycznych morzach. Kompletne zaskoczenie – to poczułem, gdy zorientowałem się, jak dużo czasu poświęciłem tej grze z czystej przyjemności. Dla posiadaczy PSP Piraci stanowią jedną z perełek (czarnych!). Polecam z czystym, pirackim sumieniem. ■■

OCENA 8.7/10

PIRACENIE NA PSP TO PRAWDZIWA PRZYJEMNOŚĆ!

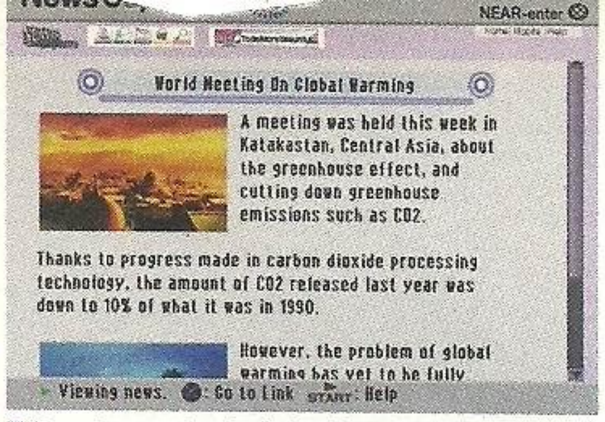


■ W porcie można zajrzeć do tawerny, handlarza, szkutnika, bądź porozmawiać z gubernatorem. A nuż córcię ma ładną i będzie z nią można zatańczyć...



Mr. MEIER

Urodzony w 1954 roku w Detroit. W wieku 28 lat założył ze swoim kolegom - Billem Stealey'em – firmę MicroProse. Przez czternaście lat zaprojektował i wydał sporo gier, najgłośniejsze to oczywiście Civilization i Railroad Tycoon. Po opuszczeniu szeregów MicroProse (1996) założył Firaxis Games. Spod jego igły wyszły trzy kolejne części Cywilizacji i dwie edycje Piratów. Uhonorowany umieszczeniem w Sali Sław Akademii Nauk i Sztuk Interaktywnych, gdzie zasiada obok niejakiego Miyamoto z Japonii.



■ Po zalogowaniu się do Dashboardu można przeczytać newsy, a także prowadzić konwersacje z innymi wirtualnymi graczami.

.hack//G. U. vol.1

ZABIJAJ POTWORY, ABY PODBIJAĆ STATYSTYKI. PODBIJAJ STATYSTYKI, ABY ZABIJAĆ POTWORY

txt: MATT

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Namco
- Producent: Cyberconnect
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

DOBRE: Przyjemny klimacik, sporo siekania, zabawa w kolekcjonera
ZŁE: Biegaj-siekaj-biegaj-siekaj-biegaj-siekaj... W przerwach powtarzaj.
BRZYDKIE: Zobaczcie, jak Haseo biega. Ręce opadają.

GULASH: Nie ulega wątpliwości, że w tym miesiącu Dot Hack ma troszeczkę za silną konkurencję w postaci Final Fantasy XII, które wreszcie zaszczyciło Europę. A swoją drogą to ironia; Japończycy robią rpga o MMORPGU. .hack jest niezły, ale nie jakiś stawiający włosy na plecach. Gdyby jeszcze grafika była lepsza...

Haseo to młody, wychudzony i podobnie jak większość japońskich bohaterów, odważnie ostrzyżony chłopaczek, który lubi gry RPG. Ale nie prymitywne gry, które kiedyś obsługiwało się joypadem, czy myszką, tylko cybernetyczne, które przed zabawą proszą użytkowników o wpięcie wtyczki w tylną część głowy. O tak, jedynie wtyka w czaszce pozwala graczom logować się w grze o nazwie „The World", a co za tym idzie – polować na potwory, zdobywać rzadkie przedmioty, łykać doświadczenie, zarabiać kasę i brać udział w wielkich przygodach.

Jeśli nadal macie pytania, odpowiedź jest prosta – **.hack//G.U. vol. 1: Rebirth** to taka gra w grze, a Haseo, którego krokami pokierujecie, to – nazwijmy rzeczy po imieniu – bohater podwójnie wirtualny. .hack, podobnie jak poprzednie części gry, praktycznie nie ma fabuły. Zapomnijcie o epickim scenariuszu i nie napalajcie się broń Boże na kolejną opowieść ze świata Matrixa. Nie zawsze wtyczka w mózgu i wirtualny świat, w którym trzeba zaprowadzić porządek, oznacza wielką przygodę usłaną trupami. Czasem jest to po prostu pseudo slasher RPG z zadaniem wysiekania wszystkiego i wszystkich.

The World to potężna gra RPG, do której zalogowanych jest dwanaście milionów użytkowników. Problem w tym, że od dłuższego czasu nowi gracze mają problem z grupą terrorystów o nazwie „Player Killers". Zabójcy polują na żółtodziobów, zabierają im zebrane przez nich przedmioty i żegnają się z nimi serdecznym cięciem miecza przez łeb. Haseo nie był żadnym wyjątkiem. Pierwsze minuty jego gry to nic innego, jak opowieść o wielkiej zdradzie, nożu wbitym prosto w plecy i mozolnym budowaniu reputacji od zera. Stawka jest naprawdę wysoka, bo oprócz klanu Player Killers, The World terroryzowany jest przez gracza o ksywce Tri-Edge. To maksymalnie dopasiony chłopaczyna, a starcie z nim wpędza przegranego w stan śpiączki. Czy Haseo uda się powstrzymać Tri-Edge? To już kwestia Waszych umiejętności i jakichś dwudziestu – dwudziestu pięciu godzin przed konsolą (zależy, czy łasi jesteście na bonusy i side-questy).

→I MMORPG BEZ KABLA

Zasady, na jakich zbudowano **.hack//G.U. vol. 1: Rebirth** momentalnie kojarzą się takimi grami, jak Monster Hunter od Capcom i Phantasy Star Online autorstwa Segi. Wybieracie zadanie, logujecie się bohaterem we wskazanym świecie i zaczynacie wesołą młóckę. O ile jednak siła Monster Huntera i PSO tkwiła w możliwości grania online, tak Rebirth celuje wyłącznie w rozwiązania single player. The World jest wielki i różnorodny, ale zgłębiać go będziecie w samotności. Na tym polu nikt, zwyczajnie nikt, nie przegoni Level 5 i fenomenalnego Dragon Quest 8, gdzie poczucie pustki i samotności po prostu nie istniało. Ale wróćmy do .hack.

Akcja gry dzieli się pomiędzy dwa światy. Pierwszym jest wspomniany The World, po którym biegacie, tłuczecie wrogów i szukacie cennych przedmiotów (miecze, zbroje, tarcze, amulety, itp.). Drugim światem jest tzw. Dashboard, a więc miejsce, w którym gracze nawiązują kontakty, czytają maile, wybierają kolejne zadania, przeglądają nowinki ze świata i udzielają się na forach. Dla naszego bohatera Dashboard będzie miejscem, w którym skompletuje drużynę, zaprosi do zabawy nowych uczestników i dowie się, gdzie iść w następnej kolejności. Dashboard to także miejsce, w którym można odetchnąć nieco od siekanki – przeczytać ciekawe informacje od innych graczy (potraktujcie je jako instrukcje i hinty) i obejrzeć filmy, które są naprawdę fajne i zajmujące.

Wkurzające jest w nim to, że każde wylogowanie się ze Świata i ponowne zalogowanie do jego „bebechów" długo trwa. Gdyby udało się programistom jakoś skrócić ten czas, albo nie zmuszać nas do każdorazowego opuszczania The World ilekroć chcemy przeczytać mail, zabawa nabrałaby rumieńców. Dashboard jest dokładnie tym elementem, który sprawia, że .hack przypomina sieciową grę RPG (MMORPG) – tylko tu wymienicie się z graczami posiadanymi dobrami, nawiążecie rozmowy, uformujecie wspólne drużyny i tak dalej. Trochę denerwujące jest także to, że przez pierwszych kilkanaście godzin gra prowadzi nas za przysłowiową rączkę. Do licha, przecież statystyczny właściciel PS2 grał już w niejedne action-RPG i nie trzeba mu co chwilę przypominać, że Equip służy do zakładania zbroi i przypasywania nowego miecza. No, ale nieważne. Mimo, iż do drużyny zaprosić można jeszcze dwóch kompanów, zawsze kierować będziecie postacią Haseo. Pozostałą dwójką zajmie się konsola, która wprawdzie radzi sobie nieźle, jednak nigdy nie wygra za Was walki.

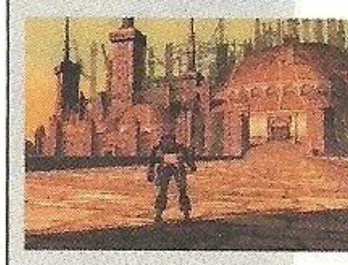
→I A FABUŁA JAKAŚ?

Chcecie tego, czy nie, nowy .hack będzie trylogią, a Rebirth to (jak nazwa wskazuje) jej początek. Istnieje spora szansa, że polubicie Haseo i naprawdę spodoba Wam się formuła pseudo MMORPG. Fajne są też napotkane postacie, że nie wspomnę o naparzaniu stworów, pakowaniu bohatera i kolekcjonowaniu tych wszystkich unikalnych gadżetów. Okrojoną z detali grafikę da się jeszcze wytrzymać, podobnie jak nienajlepszy dźwięk. Gorzej, że takie bieganie i siekanie może się w końcu znudzić, a autorzy niespecjalnie trudzili się, aby co jakiś czas urozmaicać zabawę. Rebirth to ponad przeciętniak – naprawdę niezły, jeśli popatrzy się na gry, którymi pozostali developerzy próbują dobić PlayStation 2. Możecie spróbować – a nóż widelec Wam się spodoba. ■■

OCENA 6.5/10

LEKKA, PRZYJEMNA I NIE WKURZAJĄCA! ALE NUDNA...

USB W GŁOWIE



Po tym, jak Haseo wybierze misję, czeka go żmudne bieganie po ogromnym, podzielonym na strefy świecie i oklepywanie stworów. Walka toczy się w czasie rzeczywistym, a to oznacza, że im szybciej dusicie przycisk na padzie, tym więcej wyprowadzicie ciosów w potwora. Cały .hack skupia się wokół levelowania postaci i zarabiania doświadczenia, dlatego macie pewność, że 99% czasu spędzicie na walkach i pakowaniu statystyk. Zaatakujcie stwora (lub całą ich grupę), a pole walki zamknie się w wielkiej kopule, uniemożliwiając Wam ucieczkę. Rozwalcie gnidy, a bariera zniknie i wrócicie do eksploracji. Oprócz podstawowych ciosów, Haseo wyprowadza całą masę specjałów, których listę ukryto pod przyciskiem R1. Przyduście go, a ukażą się wszystkie te niesamowicie ponazywane akcje, do wykonania od zaraz.

■ To, czy poruszać się będziecie motorem, czy pieszo nie ma najmniejszej różnicy – Haseo zasuwa z niesamowitą prędkością! Szkoda tylko, że pokracznie mu to wychodzi.

EUREKA SEVEN vol. 1
THE NEW WAVE

WSIADAJ DO MECHA I RATUJ ŚWIAT, CHŁOPCZE!

txt: MATT

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Namco Ban.
- Producent: Namco Ban.
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■□□□□□□

DOBRE: Kiedy nie chrupie, jest dosyć znośna. Fani anime będą zachwyceni. Fani anime! Ha...ha...ha...
ZŁE: Mało grania, duuuużo oglądania. Bardzo umowny i zagmatwany scenariusz.
BRZYDKIE: Miejscami chrupie jak diabli.

GULASH: Ych. Namco Bandai Games nie ustaje w dostarczaniu coraz większych crapów na podstawie anime firmowanego przez... Bandai. Eureka jest, niestety, kiepska i potwornie infantylna. Sto razy lepiej odpalić Zone of The Enders, które, choć infantylne, wcale nie jest kiepskie. Tak więc szkoda czasu na Eurekę vol. 1...

To młodzian, który uwielbia olbrzymie mechy. Chłopak wstępuje do akademii, która kształci pilotów potężnych LFO (tak, LFO to kolejny „przydomek" mechów). Mijają lata i gość staje się jednym z najlepszych w swoim fachu. Pora jednak na „niespodziewany zwrot akcji". Jedno niefortunne wydarzenie (a raczej kobieta) sprawia, że chłopak porzuca ideały i przyłącza się do grupy rebeliantów. Resztę możecie sobie dopowiedzieć.

Gra skierowana jest WYŁĄCZNIE do fanów anime, na podstawie którego została napisana. Tylko oni cieszyć się będą faktem, że cyfrowa Eureka tak naprawdę składa się z mnóstwa długaśnych wstawek anime oraz tych kilku momentów, kiedy można pograć. Czeka Was również sporo tekstu do przeczytania. Strzeżcie się, antyfani – nieraz zaklniecie, przewijając te przeklęte (nomen omen) dymki z dialogami, bowiem rozwiązano to nad wyraz podle. Nie można na przykład przerwać kilku rozmów, aby dotrzeć do interesującego fragmentu. Albo czytacie wszystko, albo jednym przyciskiem przenosicie się do ostatniego zdania. Katastrofa! Zdecydowanie za dużo tu również doczytywania danych – poszczególne scenki, levele i filmy potrafią całymi dekadami wgrywać się do pamięci konsoli. Przysięgam, że na początku podłapałem nieco klimat Eureki, ale długaśne loadingi skutecznie mnie z niego wybiły.

Rozgrywka sprowadza się w zasadzie do starć potężnych robotów na arenach. Nierzadko stawicie czoło dwóm, trzem lub czterem blaszakom, więc pojęcie sprawiedliwości jest tu raczej umowne. Sumner Sturgeon (przefachowe imię i nazwisko!) to wspomniany bohater naszej opowieści, a że mięczakiem nie jest, to do walk chętnie startuje. Do wyboru macie kilka metod walki, dzięki czemu mechy niszczyć można zarówno ciosami z bliskiej odległości, jak i strzałami z dystansu. To oczywiste, że nikt o zdrowych zmysłach nie będzie strzelał ze snajperki w szybkiego gościa i nikt nie podejdzie bliżej do przepakowanego osiłka, ale to już kwestia doboru strategii przez grającego. W wolnej chwili można wziąć na przykład udział w wyścigu deskolotek lub, w ramach programu „stop przemocy" bić się i łamać nosy kolegom z akademii. Niestety, nigdy jeszcze nie widziałem, aby jakiś element gry był tak mizernie wykonany. O ile walka w „skórze" mecha jest naprawdę niezła (choć chrupie przy większych bataliach), tak bójki toczone Sumnerem to jakaś straszna bieda. Inna sprawa, że inteligencja przeciwników leży i nie oddycha. Podczas starć na arenie wrogowie bardzo lubią zablokować się o jakiś element otoczenia (na przykład drewniane skrzynie) i pozostać w takiej niezręcznej sytuacji już do końca walki.

Czy warto tę grę kupić? Nie, nie warto. Po ostatniej generacji gier na PS2 spodziewaliśmy się znacznie, ZNACZNIE więcej. A tak jest zaledwie marna czwóra... na dziesięć. ■■

OCENA 4.7/10
EUREKA, ODKRYŁEM NOWY GATUNEK MECHA...

■ Czterech graczy w jednym lochu się spotkało... Niestety, przez internet w Manę nie da się zagrać. Może to by ją uratowało.

CHILDREN OF MANA

AMBITNIEJ, SQUARE, UDERZAJCIE AMBITNIEJ!

Gry firmowane przez Square Enix zawsze wywołują uśmiech na mojej twarzy – nieważne, czy są na przenośne, czy na stacjonarne konsolki. Wprawdzie „Kwadratowym" zdarza się ostatnio czasami przeliczyć, coś popsuć, albo średnio udanie połączyć kilka różnych gatunków, to jednak przyznacie mi chyba rację, że ich gry wywołują spore emocje. Ja natomiast biorąc do ręki grę Square Enix zawsze mam pewność, że przynajmniej jedna rzecz będzie w niej naprawdę topowa – oprawa. **Children of Mana** nie stanowi wyjątku. Gra jest po prostu prześliczna i wspaniale działa na wyobraźnię już od pierwszych, otwierających ją sekund. Zielona roślinność otaczająca wioskę wręcz wylewa się z maleńkiego ekranu, postacie ruszają się szybko i są znakomicie narysowane, podobnie jak ich popiersia widoczne podczas dialogów. Animacji nie można nic zarzucić, a ścieżka dźwiękowa to po prostu majstersztyk – jakby z głośniczków NDSa dobiegała prawdziwa symfonia. Nie warto wyciszać konsoli, jak to często robimy na przykład grając w autobusie czy pociągu – zdecydowanie lepiej sięgnąć po słuchawki, bo naprawdę, naprawdę jest czego posłuchać.

txt: GULASH

NINTENDO DS

- Wydawca: Square Enix
- Producent: Square Enix
- Liczba graczy: 1 (4)

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■□□□□□□

DOBRE: Prześliczna, ręcznie rysowana grafika i symfoniczna muzyka.
ZŁE: Prymitywny system walki, bałagan scenariusza, dziwne rozwiązania przy magii i przedmiotach...
BRZYDKIE: Nie, to naprawdę ładny produkt.

MARCELLUS: Może Gulash spodziewał się ambitnej gry i rozczarował się, że to „tylko" sieczka? Sprawdza się jako młócka, ale na nic więcej nie można liczyć. Taka tam...

Oprawa to jedno, ale w **Children of Mana** scenariusz jest zwyczajnie lipny i przedstawiony nieudolnie, co Square rzadko się zdarza. Ale jednak... Jest sobie wyspa Illusia, na niej stoi sympatyczna wioska, obok zaś drzewo Mana. Kiedyś było tu źle, panoszyły się wstrętne duchy i potwory, ale od jakiegoś czasu panuje harmonia z naturą. Oczywiście pojawia się nagle bardzo niedobry koleżka i monstra ponownie wykluwają się w ekspresowym tempie. No i kto ma uratować świat, jak nie gracz identyfikujący się z niewielkim ludkiem obdarzonym szokującą fryzurą? Wszystko przedstawione jest po łebkach, bez jakiegoś większego konceptu i niemal czuć, że to najmniej istotna część zabawy.

Children of Mana to zręcznościowy erpeg. Seria Mana zawsze stawiała na walkę w czasie rzeczywistym w przeciwieństwie choćby do pseudoturowych Finali – jednym to pasuje, innym nie, najważniejsze, że jest pełna różnorodność i możliwość wyboru. Zanim zaczniemy właściwy quest, wybieramy swą postać spośród czworga bohaterów różniących się siłą i umiejętnościami – wybór maga lub wojownika w znaczący sposób wpływa na rozgrywkę. A sprowadza się ona do łażenia panopkiem po lochach i ciągłego wciskania przycisku A i X, w wyniku czego odpalamy trzyciosowe comba. Używamy też magii zabranych ze sobą do lochu żywiołów (ogień, woda itp), oraz specjalnych gemów wzmacniających umiejętności naszego zucha (można ich mieć nawet sześć jednocześnie). Na każdym poziomie trzeba też znaleźć specjalny przedmiot i zanieść do portalu; czasem trafia się walka z bossem, koniecznie wielkim i obrzydliwym. No i ta śliczna gra po trzydziestu minutach robi się, niestety, nudna i przewidywalna do bólu. Jakąś koszmarną niedoróbką jest również fakt, iż nie można zapisać gry w dowolnym momencie, tylko po czterech kolejnych poziomach – ile wytrzyma bateria przy zamkniętej klapce? Jest opcja multiplayerowa (każdy musi mieć swój cart), ale nawet to nie ratuje najnowszej gry „Kwadratowych" przed przeciętnością. ■■

OCENA 5.9/10
ŚLICZNA, ALE KOMPLETNIE NIEPRZEMYŚLANA POZYCJA

mArginesy
ZNALEZIONE POD BIURKIEM

BLADE DANCER: LINEAGE OF LIGHT
■ Konsola: PSP ■ Wydawca: Ignition

Fajny system rozwoju postaci i tworzenia ekwipunku sprawia, że Blade Dancer już na starcie dostaje wielkiego plusa. Niestety, chwilę po rozpoczęciu zabawy wali po oczach taką sztampą, że aż boli. Młody chłopak rusza na podbój świata, w którym wymyślne stworki nie dają spokoju pospólstwu, a tereny poza murami kolejnych miast roją się od niebezpieczeństw. Dla spragnionych niezłego erpega osadzonego w sztywnych ramach – pozycja do rozpatrzenia. [qsh] ■■

BLISS ISLAND
■ Konsola: PSP ■ Wydawca: CodeMasters

Kolejna pozycja, która może zaskoczyć twardzieli stęsknionych krwi – wcale jej nie trzeba, dokładnie, jak w LocoRoco. O ile jednak produkcja Sony to jedna gra, tak Bliss to raczej kilka prostych dyscyplin opartych na tych samych zasadach. Kierujemy więc chmurkotwórczą wyrzutnią i jest śmiesznie. Trochę zręcznościowo, trochę logicznie. Zabawka dla młodszych graczy, kobiet i znudzonych utartymi schematami. Multi dla dwóch jest przyjemne, ale potrzeba dwóch kopii gry. [gsh] ■■

PAC-MAN WORLD RALLY
■ Konsola: PSP, PS2, GCN ■ Wydawca: Bandai Namco Games

Co by nie mówić, Pac-Man jest na tyle rozpoznawalną postacią, że można z nim zrobić praktycznie wszystko. No i Namco systematycznie to robi, odgrzewając Żółtego choćby na Live Arcade, produkując platformówki (nawet fajne) z pokrakiem w roli głównej, czy tak, jak w tym przypadku – serwując nam wyścigi kartów. Nawet sympatyczne, na pewno lepsze od Shrekowych. Dla dzieciaków w sam raz, choć nie na długo. [gsh] ■■

FINAL FANTASY XII

Final Fantasy XII jest grą ogromną. Nawet nie będę udawał, że próbowałem odkryć wszystkie jej sekrety, bo zdecydowanie nie jest to zadanie na kilkanaście dni. Masa pobocznych questów, sporo rzadkich, trudnych do zdobycia przedmiotów, liczni dodatkowi i na dodatek okrutnie mocni przeciwnicy do pokonania – nawet po stu godzinach spędzonych w Ivalice nie da się wycisnąć z gry wszystkich soków. Dlatego jeśli macie uwagi, swoje przemyślenia, znacie dobre sposoby na pokonanie bossów, wiecie jak zdobyć najrzadsze bronie, czy cokolwiek innego, to śmiało atakujcie. Final zasługuje na to żeby potraktować go z należytym szacunkiem i będziemy do niego w najbliższych numerach wracać tak, jak swego czasu Qoora zaglądał do świata Grand Theft Auto. Nie wahajcie się próbować swoich sił, bo najbardziej aktywnych będziemy nagradzać. Teraz już zapraszam do „mięska" i do zobaczenia za miesiąc. Aha, maile ślijcie na mój adres: mielu@neo-plus.pl

UWAGI, KTÓRYCH NIE MOGŁO ZABRAKNĄĆ

■ 1. Każda postać ma nad głową pasek energii. Jeśli jest on pokazany na czerwono – przeciwnik jest nastawiony negatywnie. Zielony kolor oznacza neutralność, przy czym stworzenia w ten sposób oznaczone są przeważnie ciężkie do zabicia i najlepiej ich bez powodu nie atakować. Niektóre z nich zaatakują, gdy zostanie rzucony dowolny czar, nawet leczący. Niebieski kolor jest zarezerwowany dla członków drużyny. Pasek energii pokazuje ile punktów życia pozostało danej postaci.

■ 2. Nowe przedmioty, bronie, czary dostępne są w każdym mieście, wsi, obozowisku i tak naprawdę wcale nie trzeba w nie przesadnie inwestować. Gra zbyt hojna, jeśli chodzi o pieniądze (GIL) nie jest, więc raczej nie ma sensu wydawać ich, żeby zyskać jeden, czy dwa punkty siły więcej. Lepiej podnieść poziom doświadczenia postaci i walczyć dłużej tym samym orężem.

■ 3. Śmieci znalezione podczas walk należy sprzedawać. Nie są specjalnie potrzebne, a warto zarobić na nich trochę kasy. To właśnie one są powodem, dla którego czasem warto biegać po odwiedzonych wcześniej miejscówkach i zabijać słabych przeciwników (często jednym ciosem) zamiast korzystać z teleportacji.

■ 4. Czary na pierwszy rzut oka nie wydają się aż takie ważne, jak w poprzednich częściach. Okazuje się jednak, że bez opanowania wszelkich czarów leczących (Cure, Cura, Curaga), wskrzeszającego Raise, usuwających negatywne statusy (Blindna, Vox itp.) i chroniących w postaci Protect i Shell bardzo ciężko jest ukończyć grę. Wygląda na to, że została osłabiona rola czarów ofensywnych, a zamiast nich często podczas walk korzysta się np. z Dispel usuwającego pozytywne statusy z przeciwników oraz Esuna leczącego negatywne statusy z członków drużyny.
Dobrym pomysłem przed walką z dowolnym bossem jest przygotowanie ekipy poprzez rzucenie na wszystkich czarów typu Haste, Protect, Shell i Regen. Teraz wystarczy jeszcze zapisać stan gry, by w razie niepowodzenia nie było konieczności ponownego ich rzucania i już można walczyć. Gwarantuję, że szybko docenisz zalety tego rozwiązania.

■ 5. Nowy Final jest o tyle wspaniały, że pozwala na rozwój każdej postaci w dowolnym kierunku. Nie ma problemu, a nawet wskazane jest, żeby każdy członek drużyny potrafił leczyć siebie i towarzyszy oraz potrafił ich wskrzeszać. Przedmioty typu Potion i Phoenix Dawn nie są w stanie równać się z czarami. A że punkty magii MP odnawiają się automatycznie w trakcie biegania i walk, nie trzeba przejmować się ich ubytkiem.

■ 6. Inaczej niż w poprzednich Finalach, skrzynie z przedmiotami nie są rozmieszczone w konkretnych miejscówkach, tylko pojawiają się co jakiś czas i na dodatek zmieniają się schowane w nich przedmioty. Czasem pojawią się nowe opcje do systemu Gambitów, innym razem będą to przedmioty leczące, pieniądze. Na szczęście praktycznie nigdy nie zdarza się, żebyś stracił szansę zdobycia na przykład wspomnianych opcji do Gambitów – zawsze można dokupić je na późniejszym etapie gry. Zdarzają się jednak bronie specjalne, które da się zdobyć tylko w określony sposób, nie otwierając konkretnych skrzyń dopóki nie nadejdzie odpowiedni moment. Tym razem nie będziemy się nimi zajmować. Spróbujemy wrócić do tematu następnym razem.

■ 7. Standardowo stan gry można zapisać tylko w określonych punktach, a dokładniej mówiąc – przy magicznych kryształach. Występują one w dwóch kolorach – pomarańczowym i niebieskim. Oba mają moc regeneracji, uzdrowienia oraz usunięcia wszystkich złych statusów z drużyny, co przydaje się szczególnie przed i po walkach z trudniejszymi przeciwnikami, a także podczas levelowania postaci. Można przez chwilę powalczyć, nabić trochę punktów i wrócić do kryształu, żeby się uleczyć. Pomarańczowy kryształ ma dodatkową zaletę, a jest nią opcja teleportacji do innych kryształów tego koloru, naturalnie wcześniej odwiedzonych. Trzeba tylko mieć przy sobie Teleport Stone zdobywany podczas walk na pokonanych przeciwnikach, albo po wypełnieniu dodatkowych questów.

■ 8. Kiedy tylko się da, korzystaj z techniki Libra. To po prostu skanowanie terenu i postaci pozwalające zdobyć informacje o słabych i mocnych punktach przeciwników. Wykrywa także niebezpieczne dla życia pułapki, które można ominąć stosując czar Float.

■ 9. Chain – czyli licznik zabitych pod rząd stworów jednego rodzaju. Im większy, tym łatwiej zdobyć po walce lepszy przedmiot. Chaina przerywa zabicie przeciwnika innego typu, użycie save'a, czy wejście do miasta.

■ 10. Za pokonanie przeciwników otrzymuje się punkty doświadczenia, licencji (LP) oraz czasem przydatne przedmioty, więc im więcej stoczy się walk, tym lepiej. Niestety, za pokonanych bossów przyznawane są tylko punkty LP.

ŻYĆ I UMRZEĆ W IVALICE: OPIS PRZEJŚCIA

■ Nalbina Fortress

Zabawę zaczynasz jako Reks. Gdy młody żołnierz dojdzie do siebie, podążaj za wskazówkami tutoriala. Obróć kamerę dookoła bohatera, rusz się, podejdź do jakiegoś żołnierza i porozmawiaj, a na końcu otwórz jedyne w tym pomieszczeniu drzwi. Za nimi czeka pierwsza walka i to od razu z bossem, ale nie ma powodu do zmartwień. Wystarczy go ciągle atakować, a o zdrowie Reksa zadba już reszta ekipy. Kieruj się na północ zabijając po drodze kilku żołnierzy. W odnogach Lower Apartments znajdziesz skrzynie z Potionami. Nie omieszkaj zapisać stanu gry przy kryształe w Upper Apartments, po tym jak już wejdziesz na wyższe piętro. Zaatakują kolejni żołnierze w sile trzech i Ty sam musisz się nimi zająć, więc nie obejdzie się bez korzystania z czaru Cure, w celu uleczenia. Po walce udaj się do Highhall. Obejrzyj scenkę.

■ Rabanastre

Tym razem wcielasz się w skórę Vaana walczącego ze szczurami. Nie są to specjalnie trudni przeciwnicy, więc rozpraw się z nimi szybko i obejrzyj długą animację. Czas udać się do Migelo. Łatwo się do niego dostać, bo jego sklepik znajduje się w tej samej części miasta, w której jesteś – East End. Wystarczy biec do końca na wschód i przy rozwidleniu skręcić na południe (czyli w prawo, w dół mapy). Na końcu ulicy, po lewej ręce Vaana (wschód) skorzystaj z drzwi. Na mapie to miejsce powinno być zaznaczone zieloną ikonką urny. Żeby znaleźć Kytesa musisz udać się do Sandsea, a więc na północ od miejsca, w którym się znajdujesz. Knajpka znajduje się na po prawej, trochę przed przejściem do North End. Wejdź do środka, zapoznaj się ze sposobem podejmowania nowych zadań dodatkowych. Twoim pierwszym celem będzie Rogue Tomato straszący na Dalmasca Eastersand. Zanim jednak się do niego wybierzesz pogadaj z Tomajem, a dowiesz się o istnieniu Clan Primer. Dostaniesz również Orrachea Armlet i zapoznasz się z systemem licencji.

■ Dalmasca Eastersand

Wyjścia z miasta znajdują się na jego południowym końcu, w Southern Plaza – przejdziesz tam wyjściem naprzeciw sklepu Migelo. Stąd kieruj się na wschód, by po raz pierwszy powalczyć o punkty doświadczenia. Za Rogue Tomato zabierz się, gdy tylko trochę poćwiczysz i podpakujesz postacie. Cel znajduje się na skale w Stepping naprzeciw miejsca skąd przyszedłeś z miasta. Zaatakuj go i uważaj, bo jak tylko spadnie, zacznie odnawiać sobie punkty HP. Rzuć się w pościg i dokończ robotę. Po walce spokojnie kieruj swoje kroki do Sandsea. Przed bramą wejściową do miasta pogadaj z Kytesem i obejrzyj scenkę.

■ Rabanastre

Od Tomaja dostaniesz nagrodę za zabicie Rogue Tomato i teraz już samotnie będziesz decydować, kiedy będziesz miał ochotę na małe polowanie. Pogadaj jeszcze z Tomajem, a dowiesz się, że w North End znajdziesz Centurio Clan, klan łowców. Musisz tylko podejść od zachodu do zaznaczonego na mapie budynku i pogadać ze stojącym przed wejściem „bramkarzem".
W klubie rozmów się z Montblankiem. Od tej pory za każdego zabitego bossa dostaniesz od niego jakiś bonus. Teraz musisz udać się do Lowtown, a przejście do niego znajdziesz niemal w każdej części miasta. Możesz na przykład skorzystać z drzwi na wschód w Southgate.

■ Lowtown

Lowtown to niższy poziom miasta. Udaj się do Dalana (to ten gość zaznaczony ikonką twarzy na mapie). Wróć do południowego wyjścia z Rabanastre po rozmowie ze starszym i zapisz stan gry. Możesz tu kupić mapę miasta. Kieruj się na południe do Giza Plains, aż dojdziesz do wioski Nomadów. Do drużyny dołączy Penelo, musisz tylko porozmawiać

chwilę z mieszkańcami. Razem udajcie się na zachód i po łuku w kierunku południowo-wschodnim. Walka z Werewolfami jest kiepskim pomysłem, bo są w tej chwili zbyt silne. Lepiej skup się na poszukiwaniu Jina znajdującego się na wschód od tego miesjca. Z Shadestone musisz się przebiec po Giza Plains i pobrać moc z Dark Crystals. Atakuj najpierw Gizas South Bank na wschód, później kieruj się na północ do North Bank i w lewo (zachód) do wioski Nomadów. Wyjdź na zachód na Toam Hills i skorzystaj po raz ostatni z mocy Dark Crystals (w razie potrzeby jest jeszcze jeden na północ w Warrior's Wash). Wróć do Jina i pokaż mu świeżo zdobyty Sunstone, a zostaniesz przeniesiony do wioski, gdzie otrzymasz nagrodę.

Lowtown

Po powrocie do Lowton i rozmowie z Dalanem dostaniesz Crescent Stone. Goń teraz na północ do North Sprawl i obok kupca skręć do przejścia po prawej (północny wschód). Jeszcze krótka rozmowa z Kytesem i czas na zwiedzanie kanałów.

Garamsythe Waterway

Po zapisaniu stanu gry kieruj się na północ. Specjalnie nie można się tu zgubić, ani nie ma zbyt wielu opcji, żeby swobodnie pobiegać. Biegnij przed siebie, skręć w prawo w kierunku mostu. Dalej przed siebie i trochę na północ. W North Spur Sluiceway przejdź metalowy most, schodami na zachód i dalej na północ, aż wejdziesz do pałacu.

Royal Palace

Z urny weź mapę i obejrzyj scenkę, która odpali się, gdy podejdziesz do końca Sali. Zagadaj ze stużącym stojącym najbliżej schodów, a będziesz mógł zawołać (kwadrat) coś obraźliwego do strażnika. Gdy tylko ruszy zobaczyć kto go wołał, spokojnie omiń go łukiem. Na pierwszym rozwidleniu zakręć w prawo, podbiegnij na wschód do wyjścia i zawołaj strażników stojących w korytarzu na wprost. Wróć do rozwidlenia i zawołaj strażników widocznych w głębi korytarza na północ. Kieruj się na wschód (w prawo) do końca, skręć w lewo do korytarza równoległego do tego, z którego przyszedłeś. Przy znajdującym się w połowie drogi Lion Signet użyj Crescent Stone i biegnij przed siebie na zachód do rozwidlenia. Znowu wołaj strażników z północy i znanym już sposobem dostań się do kolejnego równoległego korytarza. Znajdziesz w nim ukrytą komnatę. Na ścianie, na jej końcu jest ukryty przełącznik. Skorzystaj z przejścia, a odpali się scenka. Poznasz Fran i Balthiera.

Garamsythe Waterway

Dowiesz się nieco o Gambitach, a w urnie znajdziesz mapę. Rozejrzyj się po okolicy, udaj się na zachód i dalej już łatwo wyjdziesz do następnej miejscówki. Kieruj się na południe, aż dojdziesz przez No. 11 Channel do East Sluice Control, gdzie zrobisz save przed walką. Poznasz Amalię. Przeciwnicy nie są wymagający, ale skoro jest ich kilku, to skup się na tym, którego atakuje dziewczyna. Po walce dołączy ona do drużyny w roli gościa, a więc sama będzie decydować o swoich poczynaniach. Na szczęście jest na tyle miła, żeby rzucić w razie potrzeby Phoenix Down, gdy ktoś polegnie. Cofnij się na sekundę do kryształu zrobić save, bo przed Tobą w Southern Sliceway walka z przerośniętymi żelkami. Słabo radzą sobie z ogniem, ale mocno ranią obrotowym atakiem, więc dobrze mieć kogoś do leczenia pozostałych. Przeciwnicy sami też korzystają z Cure i do tego rzucają Blind. Bez Eye Drop znoszących działanie tego czaru może być niewesoło.

Idź dalej w lewą stronę mapy, a w West Sluice Control kieruj się na północ do No. 10 Channel. Przyj przed siebie i przy rozwidleniu kieruj się na zachód. Dojdziesz do pomieszczenia w kształcie litery D (Central Waterway Control). Ulecz się i jesteś gotowy do walki z bossem w Overlow Cloaca. Firemane pojawi się jak tylko podejdziesz do ściany.
Jedna postać musi skupić się na rzucaniu Cure, bo stwór mocno rani swoją bronią. Na dodatek stosuje atak trafiający wszystkich, z dołączonym czasami czarem Poison. Skup się na tym, by nie dać umrzeć Amalii. Ktoś przecież musi Cię wskrzeszać (i to za darmo) i leczyć. Najlepiej żeby Fran i Balthier podjęli walkę, a Vaan z Amalią niech zajmą się czarem Cure.

Nalbina Dungeons

Wycieczka kończy się w więzieniu, z którego trzeba się jakoś wydostać. Pobiegaj, przeszukaj skrzynie, zrób save i wyjdź na północ do Areny. Zmuszony będziesz walczyć, ale nie musisz się specjalnie przejmować. Kilka ciosów i przeciwnicy padną, ewentualnie przyda Ci się Cure. Kieruj się na wschód do Confiscatory, gdzie odzyskasz rzeczy i zapiszesz stan gry, uważaj na strażników i pędź do wyjścia na samej górze. W końcu dojdziesz do miejsca, gdzie odpali się scenka, a Ty trafisz do...

Barheim Passage

Niestety, zabawa tutaj łatwa i przyjemna nie będzie. U góry pomieszczenia zbadaj urządzenie i zejdź niżej pogadać, zdobyć Tube Fuse i ewentualnie zrobić zakupy. Użyj Fuse na urządzeniu i zapisz stan gry. Przestaw dźwignię niżej, a zobaczysz, że energia spadnie do 70 procent. Żeby w miarę bezpiecznie przejść przez to nieprzyjazne przejście będziesz musiał dbać o poziom energii – spadnie, jeśli pozwolisz stworom zwanym Battery Mimics pożreć całą energię. Gdy zrobi się ciemno pojawią się zombie – bardzo wytrzymałe i na dodatek zatruwające życie (Poison). Zabij szybko jednego Battery Mimica (możesz skorzystać z czarów związanych z żywiołem lodu, bo to jego słaby punkt) i udaj się schodami na dół, żeby pozbawić życia drugiego. Wyjdziesz na długi korytarz (Great Eastern Passage), gdzie są kolejni dwaj pożeracze energii. Pierwszego pozbędziesz się szybko, do drugiego musisz dobiec. Jest w południowej części korytarza. Nie zważaj na to, że po Twojej prawej znajduje się wejście do jakiegoś pomieszczenia. Kieruj się nieustannie na południe. Jeden Battery Mimic będzie przy zamkniętej bramie w Special Op Sector 3, drugi (niestety) w pomieszczeniu na zachód. Gdy tylko się zbliżysz, pojawią się żelki (Flan), więc szybko przebiegnij zanim rozpoczną atak. Jeszcze tylko po schodach na górę i trafisz do Op Sector 37 pełnego Flanów i Mimiców. Lewy górny róg na mapie – udasz tam się, by przełączyć dźwignię otwierającą bramę (ale zwróć uwagę na to, by mieć minimum 30 procent energii). Wracaj do Op Sector 3 i za bramą zrób save. Teraz jeszcze Great Central Passage, w którym niektóre potwory udają skrzynie z bonusami oraz Zeviah Subterrane z Battery Mimicami. Na górze czeka Cię walka z bossem.

Mimic Queen, to już nie przelewki i trzeba się do niej przygotować. Fran i Balthier powinni leczyć postacie, którym spadnie zdrowie poniżej połowy. Jedno z nich powinno też korzystać z czaru Blizzard, bo boss jest wrażliwy na lód. Ty kieruj Vaanem i wykorzystuj go do czego potrzeba – ataków, leczenia, wskrzeszania. Oczywiście jeśli tylko masz czar Slow możesz, a nawet powinieneś z niego skorzystać. Najważniejszy jest boss i to na nim, a nie jego pomocnikach, powinieneś się skupić. Najbardziej wystrzegaj się stania blisko, kiedy atakuje uderzeniem w ziemię, a wszystko powinno być Ok.

Dalmasca Estersand

Kieruj się na zachód do wyjścia. Na pustyni przebijaj się przez prostych przeciwników, których teraz bez problemu powinieneś zabijać. Rabanastre czeka na południowym zachodzie.

Rabanastre

Każda kolejna wizyta w Rabanastre powinna wyglądać tak, że zajrzysz do sklepu z bronią (dopóki będziesz na nie za silny), ekwipunkiem i magią, później do Montblanca odebrać nagrody, a także poświęcisz czas na zakup kolejnych licencji.
Kieruj się do Migelo, a później do Dalana w Lowtown. Azelasowi zanieś miecz od Dalana. Kieruj się na północ i później na zachód, aż zobaczysz człowieka siedzącego na skrzyni. Basch dołączy do ekipy, a Ty kieruj się do Sandsea na małą rozmowę z Balthierem. Czas na małą wycieczkę do zachodniej bramy miasta, a dokładniej do Aerodrome, gdzie spotkasz pirata i razem wyruszycie w drogę.

Bhujerba

Poznasz Lamonta. Tak, ja też myślałem, że to dziewczyna. Ma ustawiony Gambit rzucania Hi-Potion więc nie musisz się zbytnio przejmować zdrowiem w czasie walk. To znaczy, nie będziesz musiał w przyszłości, bo Lamont opuści Cię przed wejściem do kopalni, ale jeszcze będziesz miał okazję powalczyć z nim ramię w ramię. Kup mapę, zwiedź sklepy i kieruj się na północno-wschodni koniec miasta, do wejścia do kopalni.

The Lhusu Mines

Kieruj się na zachód i obojętnie którym przejściem na południe. W Oltam Span uważaj na pułapki, a jeśli nie czujesz się na siłach walczyć z kilkoma przeciwnikami, biegnij przed siebie do Transistawy 1, a stąd na prawo do Shunia Twinspan. Uważaj na szkielety atakujące w grupach. Na samym końcu Site 2 czeka Cię przyjemna scenka przerywnikowa i następująca po niej nieprzyjemna ucieczka do wyjścia z kopalni. Nawet nie próbuj walczyć. Po prostu biegnij ile sił w nogach.

Bhujerba

Dowiesz się prawdy o Lamoncie-Larsie. Czas trochę pobiegać po mieście, poopowiadać ludziom o powrocie Bascha. Naciskaj kwadrat blisko przechod-

LICENCJE

Aby skorzystać z nowo znalezionych/zakupionych przedmiotów, a także z czarów, trzeba wykupić licencje. Dokonuje się tego na specjalnej szachownicy, License Board w zakładce Licenses w menu. Licencje podzielone są na dwie części. W jednej zdobywa się umiejętność władania mocniejszymi broniami i noszenia lepszych zbroi. Druga odpowiada za wszelkie umiejętności, czary i bonusy związane z rozwojem postaci i ich statystyk. Praktycznie wszystkie od początku są zakryte, a odkrywa się je dopiero poprzez wykupywanie już widocznych. Istnieje więc ryzyko złego rozgospodarowania punktów, dlatego osobiście zawsze zajmowałem się tym po zapisaniu stanu gry, chociaż i tak z czasem może się okazać, że nie ma już niczego, na co warto byłoby zamienić zdobyte punkty.

- 1. Nie ma sensu zdobywanie na siłę wszystkich licencji po kolei. Pisałem w ogólnych uwagach o kupowaniu nowych broni, zbroi i czarów. Zamiast tracić cenne punkty, warto przeznaczyć je na przykład na podniesienie HP o pięćset oczek. Jak już trafi się lepsza broń czy tarcza, dopiero wtedy warto zainwestować punkty w zdobycie odpowiedniej licencji uprawniającej do jej używania.
- 2. Część „szachownicy" z licencjami na czary i umiejętnościami jest częściej eksploatowana, niż ta z wyposażeniem i orężem. Możliwość podniesienia punktów zdrowia, o powiedzmy tysiąc, jest szalenie atrakcyjna, a przy okazji zdobywa się takie bonusy, jak skrócenie czasu reakcji, czy zmniejszenie liczby punktów magii MP potrzebnych do rzucenia czaru.
- 3. Grę można ukończyć bez specjalnie potężnych broni, więc pakowanie punktów w licencje na kolejne miecze, których i tak się nie znajdzie, nie ma najmniejszego sensu. Lepiej podrasować statystyki, a także zastanowić się nad wykupieniem licencji na najważniejsze czary (przede wszystkim na leczenie i Raise) dla każdej postaci.
- 4. Szczegółowe opisywanie co i gdzie znajduje się na szachownicy uznałem za niepotrzebne. Punkty zdobywa się dość szybko, a poza tym, jeśli każda postać jest rozwijana w innym kierunku, szybko można podpatrzeć, w które pola warto inwestować. Do tematu możemy oczywiście wrócić – jeśli tylko dacie znać, że trzeba.
- 5. Większość przeciwników daje zaledwie jeden punkt LP, część z nich 2 LP.

MENU

Naciśnięcie trójkąta pozwala na przejście do menu zarządzania drużyną, w którym najważniejsze opcje to:

- 1) Party – Można tu wymienić aktywne postacie w drużynie, prócz tych, które są w danym momencie atakowane lub leczone (ich imiona zaznaczone są na różowo).
- 2) Equip – Menu rozdzielania postaciom ekwipunku. W razie potrzeby można wybrać opcję Optimize do doboru optymalnego, ale niekoniecznie najlepszego zestawu broni i zbroi.
- 3) Licenses – Przejście do License Board, o którym więcej piszę w stosownej ramce.
- 4) Gambits – Menu zarządzania gambitami. Tutaj się je ustawia, aktywuje, dokonuje zmian. Więcej o gambitach w ramce.
- 5) Clan Primer – Przewodnik. Są w nim zapisane przydatne informacje, jak na przykład notatki o podjętych questach, a także ciekawostki w rodzaju bestiariusza.

MIST QUICKENING

To jakby odpowiedniki Limit Breaków i Overdrive'ów z poprzednich części Finala. Tym jednak razem bohater nie musi być mocno obity, żeby móc z nich skorzystać. Każda postać może nauczyć się maksimum trzech, więc w sumie daje to aż osiemnaście Quickeningów, a są one do zdobycia za jedyne 50 LP.
Czym dokładnie są Quickeningi? To potężne ataki wykorzystujące punkty MP, szczególnie przydatne podczas walk z silniejszymi przeciwnikami. Żeby je odpalić, trzeba mieć pełny pasek MP (świeci się na pomarańczowo). Włącza się wtedy animacja, na ekranie widać bohatera, a poniżej imiona członków drużyny oraz wskaźnik upływającego czasu. Każdej postaci przypisany jest jeden przycisk na padzie i jeśli uda się wcisnąć odpowiedni, zgodnie z tym, co wyświetla się na ekranie, wtedy dokłada ona swój atak do poprzedniego.
Quickeningi wykorzystują punkty MP rozdzielając je między atakujących. Jeśli się zdarzy, że przy imionach postaci nie pojawi się żaden symbol przycisku, należy spróbować odnowić i jeszcze raz przydzielić punkty, wciskając R2.
Gry nie da się w tym czasie zapauzować, więc trzeba działać szybko. Niestety nie sposób przewidzieć, czy dany atak zakończy się na dziesięciu wyprowadzonych ciosach, czy może już po pierwszym – jest to zabawa losowa, a cała uwaga gracza skupia się na wciskaniu odpowiednich przycisków.
Jeśli na kombinację złoży się pięć lub więcej ciosów, wtedy zostanie wyprowadzony atak specjalny rażący wszystkich przeciwników znajdujących się w pobliżu.

Najważniejsze jest zrozumienie, że każdy zdobyty Quickening znacznie zwiększa ogólną liczbę punktów MP – dodawany jest jeszcze jeden, niezależny pasek, więc nie tylko można rzucić więcej czarów, ale też spróbować użyć Quickeninga dwukrotnie lub wykorzystać jeden z pasków do przywołania Espera, a drugi do odpalenia ataku.

Najlepiej byłoby zdobyć jak najszybciej wszystkie Quickeningi, ale jest to zadanie trudne o tyle, że są one umieszczone w odległych połach License Board i potrzeba sporo punktów LP, żeby się do nich w ogóle dostać.

niów uważając przy tym, żeby nie wpaść na kogoś, kto Cię przegoni. Poznasz takich śmiałków po charakterystycznym ubraniu. Gdy Cię złapią, będziesz musiał zaczynać od nowa. Jak wypełnisz swoje zadanie, udaj się do miejsca zaznaczonego na mapie.

The Leviathan

Do ekipy dołączy Vossler. To świetny wojownik, a jego dwuręczny miecz bardzo przyda się w walce.
Czas na save i sporo walk oraz ucieczek. Uważaj, żeby niepotrzebnie nie wpadać na barierę laserową, bo włączysz alarm i wpadną posiłki, a z hoplitami, żołnierzami i magami nie poradzisz sobie nawet z Vosslerem u boku. Leviathan jest nieprzyjemnym labiryntem i trochę się na po nim nabiegasz, zanim coś zdziałasz, chociaż nie jest jakoś przesadnie wielki. W każdym razie Twoim celem jest Airship Berith Access. Czeka Cię walka z dwoma sędziami, chociaż przeciwników będzie w sumie sześciu. Możesz spróbować skupić się na sędziach, bo jak oni padną, to reszta sama się podda, ale ja wolałem pozbyć się balastu i na spokojnie pokazać sędziom, kto tu rządzi. Nie mają specjalnie słabych, czy wybitnie mocnych stron. Są po prostu szybcy i zadają mocne ciosy, ale jeśli tylko skupią swoją uwagę na jednej postaci, wtedy będzie łatwo ich zaatakować z boku. Skorzystaj z otrzymanego klucza, zapisz stan gry, weź klucz i pogadaj z Mooglesami, jeśli masz ochotę coś kupić. W końcu uratuj z celi Amelię (teraz już Ashe), a dołączy do drużyny. Niestety, trzeba się cofnąć aż do samego początku statku, więc najlepszym pomysłem jest chyba po prostu się przebiec olewając walki. Dopiero w Port Launch zapisz stan gry i przygotuj się na pojedynek z sędzią Ghisem. Najpierw zabij jego straż, a później skup się na nim. Jego ciosy są bardzo mocne, więc jedna osoba musi poświęcić się leczeniu pozostałych. Oczywiście Ghis popełnia stały błąd i wkręca się w atakowanie jednej postaci, więc odstania się na ciosy reszty. Atakuj mieczem, a gdy będzie miał około 25 procent zdrowia, walka automatycznie się zakończy.
Po powrocie do Bhujerby skieruj się do Marquisa Ondore.

Ogir-Yensa Sandsea

Morze piasku przekroczysz tylko i wyłącznie poprzez metalowe konstrukcje, gdzie czekają Cię walki z nieprzyjaznymi, bardzo upierdliwymi mieszkańcami tego rejonu. Kieruj się do platformy i atakuj kierunek południowo-zachodni. Gdy będziesz szedł do kolejnej wieży, pojawi się Vossler i dołączy do ekipy jako gość. Dojdź do wieży i zejdź niżej. Zabij wszystkich i weź z urny mapę. Przyda się i niewątpliwie ułatwi życie. Teraz uważaj, bo może się okazać, że jesteś słaby i musisz więcej uciekać niż walczyć – jak już zaczniesz biec, nie zatrzymuj się, bo będziesz miał na plecach całkiem wesołą gromadkę, z którą lepiej nie zaczynać. Skorzystaj z mapy, żeby dostać się do Yensa Border Tunnel, a gdy w czasie wędrówki przypadkiem zobaczysz przelatujący obok element ognia, czym prędzej nawiewaj. Jak się aktywuje, to wykończy całą drużynę. Omijaj również miejscówkę zwaną Zertinan Caverns (na mapie jako znaki zapytania), bo jeszcze długo nie będziesz tak silny, żeby cokolwiek tam zdziałać. W Yensa Border Tunnel zapisz stan gry i udaj się do Nam-Yensa Sandsea.

Nam-Yensa Sandsea

Jesteś na Augur Hill, a cel podróży jest dokładnie na północno-zachodnim krańcu mapy – Trail of Fading Warmth. Zanim jednak tam wyruszysz, przebiegnij tak, by przejść na wysepkę między mostkami – powinieneś ją łatwo zobaczyć. Z urny weź mapę. Kierujesz się teraz na północ, w kierunku drugiego przejścia do Urutan Yensa Sea – do Sandscale Bank. Wystarczy, że przebiegniesz bez zbędnego narażania się na walki. Jest tam kolejny save crystal. Moogle poprosi Cię, żebyś pokonał dla niego dużego żółwia atakującego Urutanów, grasującego w Withering Shores. Urutan Eater jest łatwy do pokonania, tym bardziej, że będziesz miał „pomocników" i tylko Vossler ma jakiś drażniący zwyczaj atakowania Urutanów, więc bij żółwia zanim wszyscy padną, bo wtedy zwróci się w Twoim kierunku. Wróć do Mooglesa i udaj się do Ogir-Yensa. Wystarczy, że wejdziesz na platformę, a odpali się scenka. Zawróć i obejrzyj następną.
Weź Eksir Berries i pogadaj z Mooglesem dwukrotnie. Dowiesz się o Garudzie, bojącej się tego kwiatka – jak się niedługo okaże – nie bez powodu.
Z Withering Shores kieruj się na zachód do Demense of the Sandqueen, zejdź z platformy i przejdź przez most. Dalej kieruj się na zachód; nie zawracaj sobie głowy drogą na północ, tylko ruszaj dalej, aż dotrzesz do Trail of Fading Warmth. Ruszaj najpierw na północny-zachód, a później dokładnie na północ. Na samym końcu znajdziesz kupca na Chocobosie. Nie ma niestety kryształu, ale gra sama zapyta o save, jak przejdziesz w kierunku grobowca na zachód.

The Tomb of Raithwall

Garuda pojawi się jak tylko podejdziesz, więc od razu użyj Eksir Berries. Przeciwnik straci sporo HP. Problem w tym, że boss lata, więc musisz mieć czym strzelać. W tym miejscu warto mieć Quickeningi gotowe do użycia, bo boss jest cholernie szybki i potrafi w kilka sekund zabić, zanim straci choćby troszeczkę życia.
Na szczycie Valley of the Dead znajdziesz save point. Dotknij Ancient Device, a przeniesiesz się do grobowca – Hall of Destroyer. Jak pobiegniesz przed siebie (na zachód) pojawi się Demon Wall. Możesz od niego uciec przechodząc po prostu przez drzwi. Gość jest szybki i możesz nie zdążyć go rozwalić na czas, zanim przyciśnie Cię do ściany i zabije. Najlepiej uderzyć ogromnym combosem Quickeningów, rzucić na postacie Ether i powtarzać do oporu. Przeciwnik na pewno wchłonie jakąś postać do X-Zone, wtedy zastąp ją nową i odpal Quickening.
Jak go pokonasz, natychmiast goń do save pointu, wróć i przejdź do Hall of Sentinel. Drugi raz pojawi się Demon Wall, ale tym razem można go wstrzymać i zabić na spokojnie. Boss rzuca często Sleep, więc przygtuj się na to np. z Alarm Clockami, albo po prostu atakuj najsłabszą postacią śpiocha, to go obudzisz nie robiąc mu aż tak wielkiej krzywdy. Wzdłuż drogi są pochodnie – jedne przyspieszają ruchy bossa, inne tylko je opóźniają i to właśnie one (a dokładniej te z czerwonymi płomieniami) nas interesują. Używaj mocnych czarów leczniczych, na zwykłe Cure szkoda MP. Boss jest słaby, więc najlepiej po prostu atakuj go zwykłą bronią. Oczywiście, zawsze można go walnąć mocną serią Quickeningów, więc wybór w tej kwesti należy do Ciebie.

Wejdź po schodach i przez drzwi na zachód do Royal Passage. Z urny zabierz mapę. Masz trzy Way Stones. Niebieski zabierze Cię przed wyjście, więc skorzystaj z niego, by wrócić do save'a. Zielony i czerwony nie działają. Kieruj się schodami na południe, nie schodź niżej tylko idź dalej i przejdź do Southfall Passage. Jest to w zasadzie bieganie w kółko, więc się nie zgubisz. Pędź przed siebie na zachód i kieruj się drogą, aż dojdziesz do Way Stone. Obniży się ołtarz i musisz zmierzyć się z kilkoma Lichami. Wróć do Royal Passage i udaj się na północ. Kieruj się na wschód i dalej ścieżką do komnaty z kryształem. Pojawią się Zombiaki, które nie stanowią żadnego wyzwania. Skorzystaj z Way Stone i udaj się do save'u. Wróć i poprzez nowo otwarte drzwi wejdź do Cloister of Flame, a pojawi się Esper Belias.
Po pierwsze nie używaj lodu, bo na Beliasa o dziwo nie działa. Atakuj mieczem i jak zwykle nieocenionymi Quickeningami. Boss jest powolny i właściwie niewiele potrafi. Zna tylko jeden atak rażący wszystkich, a jego działanie uleczysz Curą.
Po walce możesz wykupić Beliasa z License Board. Tylko nie dawaj go Fran, bo się przyda w kolejnej walce, a ona nie będzie mogła w niej uczestniczyć.
Biegnij do samego końca Chamber of First Light omijając Way Stone. Po scence użyj go i zapisz stan gry.

The Shiva

Tym razem walczyć będziesz z... Vosslerem. Jak się okazuje wcale nie jest aż taki twardy. Możesz od razu odpalić Beliasa, a on posprząta sługusów Vosslera, a jego samego mocno uszkodzi. Oczywiście dorzuć Quickeningi. Jakby co, walka na miecze trudna nie jest dopóki przy 30 procentach życia Vossler nie aktywuje Enrage (Shell, Haste i Reflect). Zapomnij o magii i atakuj do oporu.

Rabanastre

Udaj się do Montblanca po należne nagrody. Przygotuj się, rozdziel punkty i leć do Giza Plains. Na południowo zachodnim krańcu znajdziesz Starfall Field i drogę do Ozmone Plain.

Ozmone Plain

Jesteś na Field of Fallen Wings. Musisz udać się południe i albo przez Switchback, albo przez Dagan Flats i dopiero Switchback dalej na południe, do Haulo Green. Stamtąd czeka Cię bieg do końca na południe i skręt na zachód do Jahary. Po drodze uważaj na latających przeciwników, bo postaciom walczącym bronią białą ciężko ich trafić.

Jahara

Możesz kupić mapy od Mooglesa przy moście. Rozmów się z wojownikiem stojącym przy moście, by móc przejść na drugą stronę. Kieruj się w stronę północno-wchodniego krańca Lull of the Land i porozmawiaj z Zayalu. Dostaniesz przedmiot dla gościa stojącego przy kolejnym moście na zachód od Ciebie. Przejdziesz do Elderknoll. W namiocie czeka Great-Chief. Spotkanie z nim oznacza włączenie się dłuuugiej sceny, po której do drużyny dołączy Larsa. Przejedź się Chocobosem na wschód od Dagan Flats i stamtąd dalej na wschód do Sunlit Path, gdzie zapiszesz stan gry.

Golmore Jungle

Jak dojdziesz do rozgałęzienia skręć w lewo i biegnij do rozwidlenia. Po prawej znajdziesz mapę i stąd już udasz się do Needlebrake. Ciebie interesuje droga na wschód do bariery, która zablokuje Ci przejście. Na szczęście jest Fran. Dziewczyna zabierze Cię do Eruyt Village.

Eruyt Village

Od Mooglesa kupisz czary Esuna i Curaga. Musisz dojść do Fane of the Path – nie ma tu większej filozofii, po prostu idź przed siebie. Porozmawiaj z Jote i wróć do save'a. Wyjdź z dżungli na Ozmone Plain. Dostaniesz Chocobosa od rannego żołnierza pod warunkiem, że dasz mu Potion. Na Field of Light Winds od razu skręć w lewo i na południe w krzaki, a znajdziesz tajne przejście do drugiej części The Shred. Na południu jest wejście do Henne Mines.

The Henne Mines

Zabawa polega na przestawianiu dźwigni tak, żeby raz aktywować niebieskie, a raz czerwone bramy. Pierwszą dźwignię znajdziesz w miejscu, gdzie już jesteś – North Entrance. Zmień kolor na czerwony. Idź na południe do Pithead Junction A. Uważaj, jak zmienisz kolor na niebieski, pojawią się żelki. Potrafią się mnożyć, więc nie wahaj się użyć Quickeninga. Otworzyłeś dwa nowe przejścia, ale obojętnie, które wybierzesz i tak dojdziesz do mapy. Uważaj tylko, bo przeciwnicy są tutaj naprawdę mocni – nie spiesz się i nie rzucaj w zbyt dużą grupę stworów. Wróć i zmień dźwignię na czerwono. Idź na zachód aż dotrzesz do drzwi do Phase 1 Dig. Masz mapę? To bez

problemu poradzisz sobie z dotarciem do wyjścia na wschód, ale jak chcesz, pobiegaj po okolicy i zbierz przedmioty ze skrzyń. Trafisz do Crossover A. Biegnij do samego końca na północ i przejdź do Crossover B. Stąd na południe do Pithead Junction B. Zaraz zaatakuje mnóstwo żelków, więc lepiej wyposaż się w Quickeningi. Przestaw dźwignię i atakuj czym możesz. Idź na zachód do Crossover A i znaną drogą do Crossover B. Tym razem wybierz wyjście na północ i w Staging Shaft zapisz stan gry. Czas na walkę z bossem.

Tiamat jest trudny do pobicia, bo ma dużo życia i jest bardzo odporny na ataki fizyczne. Jeśli na kimś się skupi, to rzuć na tę postać Protect, co pozwoli Ci zaoszczędzić masę punktów MP na leczenie. Możesz dołożyć jeszcze Regen. Uważaj na czar Disable, bo Tiamat bardzo chętnie go rzuca. Esuna na pewno pójdzie w ruch. Atakuj Quickeningami, a jeden zostaw sobie na koniec, bo przy małej ilości życia boss dostanie boosta obronnego i nic mu nie zrobisz. Zresztą skoro już o tym mowa, po Tiamacie, a wcześniej Vosslerze, widać, że bossowie mają w zwyczaju podkręcać swoje statystyki pod koniec walk i to dopiero wtedy są najgroźniejsi. Możesz się do tego zacząć przyzwyczajać.

Golmore Jungle

Zrób zakupy u Mooglesa, zapisz stan gry i idź do Golmore Jungle. Zniknęła bariera blokująca przejście na wschód do Whisperleaf Way. Trochę dalej zapisz stan gry i udaj się na spotkanie z, a jakże, kolejnym bossem.

Elder Wyrm jest jeszcze trudniejszy i ma więcej życia niż Tiamat. Atakuj Quickeningiem, żeby pozbyć się jego pomocników. Jego ciosy są przeważnie słabe, ale atak fireballem potrafi wysłać postać na drugą stronę. Przyda się ktoś, kto będzie wskrzeszać zabitych. Jest jeszcze atak Sporefall rzucający na dodatek sporo nieprzyjemnych statusów. Znowu nieoceniona okaże się Esuna. Dobrym pomysłem jest też odwracanie uwagi bossa poprzez bieganie dookoła niego postacią, którą chce atakować.
Zawróć i zrób save. Teraz możesz już udać się na

GAMBITY

Wśród graczy na całym świecie znane jest hasło: „Ostatniego bossa w FFXII da się pokonać nie naciskając ani jednego przycisku na padzie". Odnosi się ono do systemu tak zwanych Gambitów, pozwalającego tak „zaprogramować" wszystkich członków drużyny, by sami potrafili odpowiednio o siebie zadbać podczas walk. Sprawa jest wyjątkowo prosta – każda postać zaczyna grę z dwoma slotami, więc można jej ustalić dwa schematy zachowań, a kolejne dokupuje się na License Board. Najpierw należy ustalić, na kim skupić ma się uwaga postaci. Czy będą to przeciwnicy, członkowie drużyny, czy może ona sama. Później ze specjalnego menu określa się status „celu", wywołujący u bohatera akcję oraz decydujący, co takiego postać ma robić. Czy będzie atakować, a może leczyć lub wskrzeszać. Ważne jest jeszcze, żeby zdecydować o priorytecie danego zachowania, by później się nie okazało, iż bohater uparcie walczy zamiast leczyć siebie, gdy jego HP spada poniżej trzydziestu procent.
W czasie gry znajduje się oraz dokupuje w odpowiednich sklepach kolejne opcje do systemu Gambitów.
Akcję postaci może wywołać spadek zdrowia poniżej pewnego poziomu, ale także niekorzystny status, jak na przykład Blind lub Slow.
Po co w ogóle zawracać sobie głowę Gambitami? Są świetne - nie trzeba chaotycznie przeskakiwać między postaciami w czasie walki i ręcznie decydować, co mają robić. Trzeba tylko pamiętać, że jeśli akcją ma być rzucenie czaru, to wskaźnik MP postaci może bardzo szybko się wyczerpać.

wschód do Paramina Rift. Interesuje Cię tam droga na wschód i na północ. Przez Head of the Silverflow i Freezing Gorge dotrzesz do Mt Bur-Omisace.

Mt Bur-Omisace

Zrób zakupy, zapisz stan gry, kup sobie mapy, czyli zrób to, co powinieneś w każdym nowym miejscu. Kieruj się na północ do Hall of the Light. Paramina Rift to Twój kolejny cel. Stamtąd udaj się na południe uważając na silnych przeciwników. We Frozen Brook, oprócz mnóstwa pułapek, interesuje Cię południowy kraniec prowadzący do save'a w Path of the Firstfall. Teraz się nie zdziw, jak w Spine of the Icewyrm zaczniesz zbierać cięgi od przeciwników. Są mocni, ale jak nie chcesz nie musisz się z nimi bić. Biegnij na południe do Silverflow's End i dalej do Stilshrine of Miriam.

The Stilshrine of Miriam

W Walk of Mind zapisz stan gry. Wejdź do środka i wyposaż kogoś w Dawn Shard (uwaga – MP spadnie mu automatycznie do zera). Podejdź bliżej posągu i znajdź przycisk. Przeniesie Cię do Ward of Velitation. Za Tobą pojawi się ogromny, kamienny przeciwnik, ale nie powinien stanowić wielkiego wyzwania – tylko wygląda groźnie, ale jest powolny i nie ma zbyt mocnych ataków. Za to w następnym pomieszczeniu jest trzech ciężkich przeciwników. Wypuść na nich jakiegoś Quickeninga albo biegnij przed siebie do wyjścia. Uważaj na kamienne głowy czające się przy drzwiach po zachodniej stronie pomieszczenia – zaatakują jak tylko się zbliżysz. Ponownie skorzystaj z Dawn Shard na górze schodów i czym prędzej go zdejmij, bo nie będzie Ci rosło MP. Wróć do Ward of Velitation i schodami po lewej lub prawej udaj się do Walk of Revelation. Po raz pierwszy zobaczysz zielony kryształ, ale nie ma z czego się cieszyć. Lepiej przygotuj się na walkę, jaka rozpocznie się, gdy tylko spróbujesz zapisać stan gry. Po niej dopiero pojawi się prawdziwy kryształ, z którego nie wahaj się skorzystać. Biegnij na zachód i na końcu kieruj się na południe. Sprawdź Sword of Judgment, a otworzy się przejście na północy. Way Stone przeniesie Cię do Ward of Measure, gdzie już czekają otwarte drzwi na zachód. Trafisz do Cold Distance i stamtąd do Walk of Prescience. Obróć posąg tak, żeby na mapie skierowany był strzałką na wschód. Musisz wejść do Walk of Reason, gdzie kieruj się na południowy wschód. Dojdziesz do kolejnego posągu, który ustaw strzałką na mapie na północ. Pozostaje Ci dobiec do końca na wschód i ruszyć ku północy. Jak będzie okazja, odbij w lewo i dalej przed siebie do drzwi do Cold Distance Powinieneś teraz odblokować drzwi na północ i wyjść zrobić save'a. Wróć do Cold Distance i skorzystaj z drzwi na wschód. W Ward of Steel czeka na Ciebie Vinuskar.
Każdy, kto ma na sobie coś metalowego zostanie porażony czarem Slow, więc dobrze jest mieć lekką zbroję i to w zasadzie tyle w temacie tego bossa. Gość jest strasznie słaby i dobra seria Quickeningów położy go, zanim walka w ogóle się zacznie.
Kieruj się na zachód do posągu, by ustawić go strzałką na wschód. Weź z urny mapę i zapisz stan

gry. Powróć do Ward of the Sword-King. Biegnij na południe do Hall of Worth, gdzie już czeka Esper Mateus.

Jak zwykle na początku trzeba poradzić sobie z małymi pomocnikami bossa. Najlepiej odpalić Quickeninga, kiedy są blisko siebie. Działa też czar Thundara, chociaż akurat samego bossa chroni Reflect więc przygotuj się, że jeśli z niego skorzystasz, zranisz sam siebie. Jeśli boss na kogoś się uprze, możesz wyposażyć go w Dawn Shard dodający sporo punktów ochrony przed magią.
Atakuj Mateusa czymkolwiek się da, ale nie używaj Beliasa. Lepiej spróbować atau Quickeningami i oto po chwili zdobędziesz drugiego Espera.
Scenka odpali się jak tylko pójdziesz na południe.
Nie daj się zwieść pozornej mocy miecza Sword of Kings, bo jest to słaby oręż. Wyjdź ze Stilshrine (jeśli masz mało zdrowia po prostu biegnij omijając przeciwników) i przeteleportuj się do Mt Bur-Omisace, kiedy tylko zakończy się scenka

Mt Bur-Omisace

Czeka Cię walka w świątyni i to z samym sędzią Berganem. Jeśli chcesz, możesz spróbować powalić go Quickeningami – wypuść kilka serii, wymieniaj w drużynie po jednej postaci i szybko dobij paromą uderzeniami. Powinno wystarczyć (mi się tak udało), ale jeśli nie, zacznij walkę od szybkiego zabicia sędziów stojących obok Ciebie zanim Berganowi uda się podejść. Wystaw kogoś przeciwko niemu i wyposaż go w Regen i Protect. Całkiem niezły jest też czar Decoy, dzięki któremu przeciwnicy skupiają swoją uwagę na jednej konkretnej postaci. Kiedy Bergan zbierze cięgi, użyje Battle Cry, by poprawić swoje statystyki. Niech postać z nim walcząca będzie naprawdę silna i niech ktoś stosuje Curagę. Boss w końcu padnie.
Po scence teleportuj się do Rabanastre i biegnij na wschód, przez Dalmasca Eastersand do Nalbina Town – z Yardang Labyrinth kieruj się na wschodni koniec i szukaj wyjścia trochę na północ. W Nalbina Town zrób zakupy i save, a potem ruszaj na północ do Mosphoran Highwaste.

Mosphoran Highwaste

Północ, północ i jeszcze raz północ, oto kierunek Twojej wyprawy. Możesz pojechać tam Chocobosem, żeby było bezpieczniej. Gdy trafisz do Summit Path, to najlepiej jedź na północny zachód, a trafisz do Babbling Vale. Kierować będziesz się teraz na północ do Trail of Sky-flung Stone, tylko najpiew

OPIS: FINAL FANTASY XII

zrób zakupy. Kieruj się w prawo, a jak chcesz, to nawet przebiegnij bez walki. Wyjście masz na północno-wschodnim końcu. Uważaj po drodze na węże (ich ataki nadają status Poison) i (jak zwykle) na latających przeciwników. Jak dotrzesz do Northern Skirts, idź do końca na wschód, zbadaj i zaatakuj Weathered Rock, a będziesz mógł przejść dalej na północ do Halny Crossing. Witamy w Salikawood.

The Salikawood

Ścieżką do końca i w Path of Hours znajdziesz kryształ. W Trunkwall Road udaj się w prawo, na wschód i znowu na prawo do urny z mapą. Interesuje Cię droga do Diverging Way na wschód i dalej do Living Chasm. Spotkasz bossa Mooglesów, który będzie chciał, żebyś znalazł dla niego dziewięciu pracowników. Na mapie automatycznie Ci się zaznaczy, gdzie masz się udać, więc nie ma w tym żadnego wyzwania, żadnej filozofii. Pogadaj ze wszystkimi i po scence kieruj się do Phon Coast.

The Phon Coast

Czas na save i bieg w stronę południowego wschodu aż do Hunter's Camp. Obejrzyj scenkę, zaopatrz się w co należy i tylko uważaj na zbroję z ustawionym statusem Reflect – nie będziesz mógł rzucać na swojego człowieka magii, a więc i go leczyć. Najlepiej nie kupuj tej zbroi, a zainteresuj się mapą. Udaj się na północny wschód do Caima Hills, dalej do Limatra Hills i Rava's Pass, gdzie zrobisz save. Na wschodzie czeka już Tchita Uplands.

Tchita Uplands

Jak widzisz, sporo tutaj biegania. Trudno, trzeba kierować się na wschód (nie południowy wschód) do The Sokytrail, aż dojdziesz do save'a w The Chosen Path. Zapisz stan gry i pogadaj z chłopcem. Zacznie się polowanie. Udaj się na wschód i stamtąd na północ do Fields of Eternity. Kawałek na północny zachód czeka wejście do jaskini

Sochen Cave Palace

Skręć w prawo i idź przed siebie na północ, uważając na niebezpieczne pułapki. Na końcu czeka wejście do Hall of Lambent Darkness i nowy boss, a raczej kilku przeciwników.
Mandragoras to małe stworki biegające po planszy i co jakiś czas atakujące. Najlepiej poczekać aż pojawią się w jednym miejscu i uderzyć Quickeningiem. Każdego można gonić indywidualnie, ale nie wiem, czy nie szkoda zachodu. Szybko się leczą, a zaatakować kogoś innego nie problem, więc szkoda miejsca na pomyłki. Tym bardziej, że potrafią nadać kilka nieprzyjemnych statusów.
Nagroda od chłopca nie jest warta tego, by po nią wracać, więc skorzystaj z drzwi (są z obu stron pomieszczenia) i wejdź do The Acolyte's Burden, gdzie zrobisz save. To znaczy możesz spróbować,

ale pod warunkiem, że się podładowałeś, wyleczyłeś i napełniłeś pasek MP, bo kryształ to tak naprawdę zamaskowany przeciwnik. Po walce zapisz stan gry. Przejdź do Mirror of Soul i próbuj trzymać się wschodniej ściany, a znajdziesz mapę. Najważniejsze to dobiec cało na północ do Hall of Shadowlight, gdzie czeka już boss Ahriman.

Walka może sprawić problemy, bo boss cały czas rzuca złe statusy, w tym Confuse powodujący, że drużyna walczy sama ze sobą. Esuna przyda się w naprawdę dużych ilościach. Przeciwnik atakuje czarami Blizzara i Fira, na dodatek czasami się klonuje. Co prawda klony sa bardzo słabe, ale Ahriman potrafi po połowie walki rozmnożyć się kilkukrotnie i zamknąć w morderczym kręgu wszystkie postacie, a wtedy bardzo łatwo o śmierć. Można spróbować go najpierw osłabić zwykłymi atakami, a później poprawić przyzywając Espery. Na koniec Quickening, gdy się znacznie rozmnoży i powinno być po kłopocie.

Teraz czeka Cię kolejny problem, więc ulecz się, póki możesz. Przejdź przez drzwi na wschód i witaj w królestwie pułapek. Na dodatek są tu jeszcze przeciwnicy – głupio byłoby zginąć bez save'a teraz, po pokonaniu bossa, prawda? Skorzystaj z windy, zrób save i witaj w Imperium.

Old Archades

Udaj się na wschód do Alley of Muted Sighs i zrób save przy bramie. Musisz mieć 1500 Gil żeby przejść dalej. W okolicach przejścia do Alley of Low Whispers jest koleś, który zdradzi Ci sekret o Bag'o Coin. Powiedz o tym Julesowi i udaj się prawie w to samo miejsce, do niejakiego Beasleya (poszukaj,

ESPERY

Summony w Final Fantasy XII zwane są Esperami i co ciekawe, nie noszą standardowych imion. Nazwy Shiva i Leviathan, owszem, pojawiają się w grze, ale są to nazwy statków floty Imperium.
Żeby móc przywołać Espera należy najpierw go pokonać w walce, a później wykupić go na License Board. Tylko jedna postać może przywołać konkretnego Espera, więc warto zastanowić się nad sensem ewentualnego przypisania kilku do jednego bohatera.
Przywołanie Espera wiąże się z pozostawieniem na placu boju tylko jego oraz postaci, która go przywołała. Reszta drużyny znika. Esperami nie da się niestety sterować, zajmują się tym Gambity. Espery atakują przeciwników i leczą summonera, którym w tym czasie można normalnie walczyć, a gdy zostaje im mało życia, odpalają własne Quickeningi. Gdy skończy się energia Espera, reszta drużyny powraca do walki.
Niestety tryb, w którym Esper walczy u boku bohatera trwa dość krótko i nie można liczyć na to, że stwór wygra sam walkę. Espera można przywołać mając pełen pasek MP, czyli tak samo, jak to ma miejsce w przypadku ataku Quickeningiem.
Większość Esperów nie jest dostępna, ani tym bardziej nie jest wymagana do ukończenia gry, dlatego ich poszukiwaniami zajmiemy się następnym razem.

NPCów nie ma tu zbyt wielu). Wróć i poszukaj Julesa, który odszedł niedaleko i jazda na schody.

Archades

Możesz kupić mapę miasta, ale jak nie chcesz, to nie musisz. Zwiedź sklepy i udaj się na południowy zachód do Nilbasse. Musisz mieć przy sobie 2500 Gil, żeby zdobyć informację od Julesa. Rozmawiaj z kolesiem od taksówki (Cab Guide) i gdy pojawi się Jules, daj mu pieniądze. Musisz teraz połączyć przechodniów w pary przekazując im odpowiednie informacje. Zabawa jest łatwa, chociaż denerwować może to, że postacie są w ciągłym ruchu. Rozmawiaj z kimś i gdy pojawi się informacja w dymku na pomarańczowo, zapamiętaj ją (wyświetli się odpowiedni napis) i szukaj osoby, której masz informację przekazać. Ważne jest to, że pary obowiązują w ramach jednej miejscówki, więc nigdzie nie musisz wychodzić dopóki nie zabraknie par. Następnych szukaj np. w Molberry na północy. Załatw tak dziewięć par, a będziesz mógł przejechać się taksówką. Czekają Cię dwie krótkie scenki, po których zapisz stan gry i udaj się taksówką do „you know where to go".

Draklor Laboratory

Teraz będzie sporo kręcenia się po korytarzach. Na razie jest spokój, więc na luzie kieruj się na zachód i północ, aż dotrzesz do windy. Jedź na piętro 67 gdzie skieruj swoje kroki na wschód i dalej na północ. Po scence w okolicach pokoju C.D.B. dostaniesz kartę, ale za to wyłączy się minimapa (będą zakłócenia). Wejdź do pokoju na mapie po lewej – 7704 East i zapisz stan gry. W pokoju obok przestaw dźwignię na niebieski kolor i jedź windą na 68 piętro. We wschodniej części jest pokój 6803, gdzie przestaw dźwignię na czerwono. Biegnij na północ i w lewo do końca. Udaj się w dół mapy, aż dojdziesz do pokoju 6804. Przestaw dźwignię i kieruj się na południe, zachód, południe i znowu zachód do pokoju 6811, gdzie ponownie przestawisz dźwignię. Idź w prawo na mapie i do góry do windy, na piętro 70. Zapisz stan gry i idź pokonać Doctor Cida.
Najpierw Quickeningami załatw pomocników Cida, ale niestety są bardzo wytrzymali, więc łatwo Ci nie pójdzie. Wierzę, że przed walką rzuciłeś na siebie ochronę i Haste, tak jak radziłem we wstępie, prawda? Rooki chronią Cida nie pozwalając go zabić dlatego muszą polec pierwsze. Magia może się nie przydać, bo Rooki rzucają Reflect na Cida, więc tylko zrobisz krzywdę swoim ludziom. Uważaj na Rooki, bo gdy zostaną dwa i do tego mocno osłabione, to zaczną szybko strzelać mocnymi wiązkami energii. Po

ich pobiciu Cid będzie miał ustawione Protect, Shell i Regen, ale dobrym pomysłem jest atakowanie go z bliska. Jego broń działa bardzo wolno, więc w razie potrzeby (np. gdy odpali swojego Quickeninga) masz czas, żeby się leczyć. Bij aż padnie i zwieje.

Balfonheim Port

Musisz udać się na koniec portu do save'a i przenieść się do Eruyt Village. Teraz przez Golmore Jungle kieruj się do Feywood. Przejście znajdziesz na południu Rusting Chapel.

Feywood

Kieruj się na południowy wschód do przejścia do Walk of Stolen Truths. Twoja mapa nie działa, więc musisz sobie jakąś znaleźć, żeby się orientować w terenie. Skręć na wschód i we wnęce akurat jedną znajdziesz. Kieruj swoje kroki do Antiquity's End, zapisz stan gry i udaj się dokładnie na południe do bossa.

Rafflesia ma takie atuty, że ma ustawione Relfect, Haste, Regen i Shell. Dispel szybko pozbawi ją tej przewagi. Gorzej, że magiczne pole wysysa MP z drużyny, więc całkiem nieźle jest dowalić bossowi Quickeningami już na samym starcie. Boss używa chyba każdego możliwego złego czaru. Slow, Blind, Confuse. Jest wszystko, ale bez obaw, powinna szybko paść, bo zbyt wytrzymała nie jest.

Po walce wróć do kryształu i zrób save. Idź na południe, a dotrzesz do Ice Field of Clearsight. Sprawa jest prosta – w najbliższej z kapliczek (gwiazdka na mapie) stań na środku i naciśnij X. Odczytaj wiadomość i obróć kamerę dookoła, a zobaczysz ścieżkę w lesie. Pobiegnij w jej kierunku i powtórz tę akcję w kolejnych kapliczkach. Zostaniesz w ten sposób zaprowadzony do The Edge of Reason.
Zabawę powtórzysz tutaj, zaczynając od kapliczki w środku planszy. Drzwi na południowo-zachodnim krańcu czekają na przywołanie Beliasa. Wejdź do środka.

Giruvegan

Przed Tobą jest save kryształ. Dalej Way Stone, który przeniesie Cię prosto do Daedalusa. Ten Boss używa Haste, więc powinieneś zrobić to samo i spróbować rzucić na niego Dispel. Atakuje coraz mocniejszymi ciosami i dobrze jest najpierw go sprać z bliska i poprawić Quickeningami na koniec.
Nowy Way Stone zaprowadzi Cię do Trimahla Water-Steps. Kieruj się na południe, przestaw Aviro Gate Stone i dalej idź w dół. Zabij dwa golemy i dotknij Chthes Gate Stone.
Wróć na północ i wybierz ścieżkę w lewo. Podejdź aż będziesz miał możliwość skrętu i wykonania zwrotu o 90 stopni. Dojdziesz do końca mapy, a tam znajdziesz magiczną zieloną ścieżkę i trafisz do Aadha Water-Steps. Biegnij na dół, zabij dwa golemy i przełącz dźwignię. Jak widzisz, nie działa. Pamiętaj, gdzie jest to miejsce (masz zaznaczone na mapie) i biegnij na dół zygzakiem, aż dojdziesz do Parelthon Gate Stone. Przełącz i wróć na górę – mechanizm już działa. Zrób co trzeba i biegnij przed siebie, aż dojdziesz do ostatniej dźwigni. Przełącz ją i droga do sa-

WALKA

Walki toczone są w dwóch trybach – Active oraz Wait. Różnica między nimi jest taka, że podczas chodzenia po menu, przy zastanawianiu się, jaki czar wybrać, którym przedmiotem się uleczyć itp., czas się zatrzymuje (Wait) lub nie (Active). Oczywiście na początek lepiej wybrać opcję z pauzowaniem akcji, żeby mieć możliwość zapoznania się na spokojnie z tajnikami systemu rozgrywki.

W prawym dolnym rogu ekranu widać informacje na temat stanu zdrowia postaci, punktów MP oraz pasek ATB, który musi się naładować zanim postać będzie mogła wykonać zadaną czynność.

Target Lines to linie wskazujące cel. Jeśli gracz atakuje przeciwnika, pojawiają się niebieskie, jeśli na odwrót – czerowne. Atakowana postać ma zaznaczone imię na czerwono i jak już wspominałem, nie może być w tym czasie zastąpiona przez innego bohatera. Zielona linia oznacza użycie przedmiotu lub magii na towarzyszach broni, a dla ataków magią zarezerwowano kolor fioletowy.

Co ciekawe, każdej postaci można ustawić Gambity, więc możliwe jest rozpoczęcie walki i odłożenie pada, podczas gdy bohaterowie sami rozprawią się z zagrożeniem.

Podczas wymiany ciosów mogą pojawić się na ekranie takie informacje, jak Parry, Miss oraz Block. Oznaczają mniej więcej to samo – próba ataku zakończyła się fiaskiem. Jeśli przeciwnik skutecznie unika ciosów, może warto zmienić sposób walki, skorzystać z magii, lub wymienić aktywnych członków drużyny.

mego końca jest już wolna. Zapisz stan gry i w Gate of Fire od razu biegnij w lewo, a na górze kieruj się wzdłuż drogi, tylko tak, żebyś był blisko barierki i widział dół. Pojawi się tajne przejście do bossa.

Podczas walki z Tyrantem nie można używać technik. Nie wiem czy ktokolwiek kiedykolwiek w ogóle ich używał, ale jeśli jesteś właśnie taką osobą, to niestety masz pecha. Boss ma bardzo dużo HP oraz naturalnie ustawione Regen, Shell i Protect. Zacznij walkę od użycia Dispel, żeby pozbawić go pozytywnych statusów. Tyrant atakuje różnymi czarami, w tym groźną Gravigą, ale sam wykazuje wrażliwość na lód. Niech jedna postać leczy walczących i ustawia status Haste, a pozostałe powinny skupić się na rzucaniu Blizzagi. Jeśli masz mocne postacie, możesz po prostu atakować bronią białą i jak straci ponad trzy czwarte życia wykończyć go Quickeningami.

Way Stone przeniesie Cię do A Prama Vikaari, gdzie niestety nie działa mapa. Stoisz naprzeciw Gate Scorpio. Skręć w lewo i magiczną ścieżką w dół. Jest tu druga droga na lewo do Kabonii Jilaam Avaa, a stamtąd musisz iść w prawo, aż dojdziesz do Way Stone. Kręci się obok niego Reaper. Jedyne, czym może Ci zagrozić, to czar Doom zabijający po upływie kilku minut.

Po przeniesieniu się do Vikaari Kabonii biegnij ścieżką na wprost, prowadzącą do Bhrum Pis Avaa. Po lewej znajdziesz przejście do Cancer Gate Stone. Zabij golemy i przestaw dźwignię. Ścieżka z lewej prowadzi w górę do rozwidlenia – Twój cel znajduje się po prawej. Miń Bhrum Pis Pratii i użyj Way Stone 5 w Dha Vikaari Trahk.

Interesować Cię będzie bariera Gate Pisces. Żeby ją otworzyć, musisz przejść się ścieżką z lewej w dół, aż do Aries Gate i Pisces Gate Stone. Przestaw dźwignię i wróć do Gate Pisces. Nowopowstałym przejściem i później w prawo trafisz do Vikaari Bhurm oraz Way Stone prowadzący prosto do kryształu (zapisz stan gry) oraz walki z Bossem.

Shemhazai jest Esperem praktycznie niewrażliwym na magię. Absorbuje wszystkie czary, co jakiś czas zmieniając żywioł, na który jest wrażliwy. Przy okazji rzuca na siebie Haste (skorzystaj z Dispel), a na drużynę Silencega, więc można uznać, że magia w tej walce na nic się nie zda. Na szczęście boss ma tylko jeden naprawdę mocny atak – Flare i na dodatek razi nim tylko jednego bohatera. Jak każdy tego typu przeciwnik im mniej ma HP tym jest cięższy do zranienia. Miej na tę okazję pod ręką Quickeningi. Po walce dwukrotnie skorzystaj z Way Stone, zrób save i przenieś się do...

Balfonheim Port

Koniecznie zrób zakupy, a dopiero potem udaj się w zachodnią stronę do iksa zaznaczonego na mapie. Obejrzyj scenkę i pędź do Aerodome. Kierunek lotu – Ridorana Cataract. W walkach towarzyszyć Ci będzie Reddas. Nie jest specjalnie wytrzymały, ale potrafi zadać w jednym ataku kilka ciosów, więc idealnie się sprawdza jako wzmocnienie w ofensywie. Zrób save przy wejściu i właź do środka. Nic ciekawego tu nie znajdziesz, prócz niezbyt silnych przeciwników i dwóch wyjść. Ciebie interesuje to na południowym wschodzie. W Colosseum skręć w lewo i jeszcze raz, a znajdziesz urnę z mapą. Opuść to miejsce wyjściem na północy i biegnij do Path of Hidden Blessing. Uważaj tylko na pułapki, których w tej części Ridorana Cataract jest aż za dużo. Jest ich kilka tuż przed magicznym kryształem, więc zanim zrobisz sa-

ve, użyj czaru Float, żeby nie narażać drużyny na niebezpieczeństwo. Teraz już tylko pozostaje wejść do wieży, chociaż możesz najpierw rzuć na postacie Haste (a lepiej Hastega) i wszelkie czary ochronne – za chwilę czeka Cię walka z kolejnym bossem.

Pharos at Ridiorana

Na Hydro wystaw swoje słabsze postacie, żeby zabrały mu jak najwięcej HP zanim wzmocni obronę i zwiększy siłę ataku. Jako, że bardzo szybko pozbawi Cię wszystkich punktów MP, rozpocznij walkę od uderzenia Quickeningami. Na jego Haste nie używaj Dispel, bo tylko zacznie Cię dręczyć negatywnymi statusami. Ja pokonałem go atakując słabszą trójką (w moim przypadku Penelo, Fran i Balthier) do połowy energii, a później gdy już cała trójka padła, wystawiłem mocarzy – na początek poleciał Quickening, żeby zdążyć przed wyssaniem punktów MP, a później cuda zdziałał rzucony przed walką (przy save) czar Haste. Dzięki konkretnemu przyspieszeniu boss wyłapał mnóstwo ciosów i musiał uznać moją wyższość.

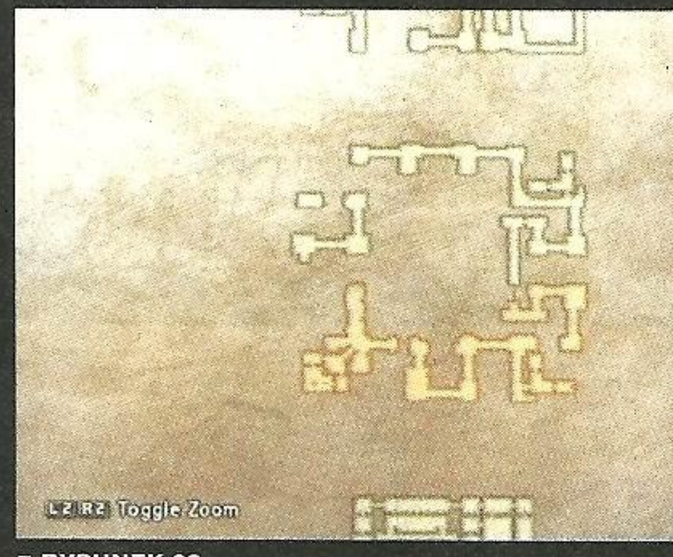
Zapisz stan gry w The Wellspring. W tym miejscu pozwolę sobie na małą uwagę. W Pharos spędza się dość dużo czasu, nawet do kilku godzin, dlatego postanowiłem nie utrudniać nikomu życia wyliczając po kolei, którędy dokładnie należy się przemieszczać. Zamiast tego przygotowałem małe mapy, które powinniście znaleźć gdzieś niedaleko na tej stronie – widać na nich dobrze jak połączone są ze sobą kolejne komnaty i korytarze.

Jak widzisz na rysunku 01 mapę znajdziesz blisko, wystarczy wejść po schodkach po prawej i kierować się w stronę południa. Twoje zadnie polegać będzie na otworzeniu drzwi po prawej stronie mapki. Zauważ, że środkowa część Wellspring jest podzielona na trzy odgrodzone od siebie części. W każdej z nich przestawisz dźwignię (żeby tego dokonać musisz mieć przy sobie Black Orby – zdobędziesz je zabijając różnych przeciwników), a jak do nich dobiec zobaczysz studiując rysunek 01. Do nowootwartego pomieszczenia biegnij po zapisaniu stanu gry. Czeka na Ciebie Pandemonium, który niczego konkretnego nie prezentuje, skupiając się na powolnych, mocnych atakach. Jeśli drużyna ma ustawione statusy ochronne jak Protect, to walka powinna być dziecinnie prosta. Przynajmniej do momentu, kiedy boss wytworzy pole ochronne i nie będziesz mu w stanie nic zrobić. Musisz przeczekać ze dwie, trzy minuty i gdy osłona przestanie działać, po prostu go dobij.

Droga przez Wellspring Ravel (rysunek 02), do którego przeniesie Cię Way Stone, to praktycznie bieg po wyznaczonym przez autorów torze. Musisz zabijać przeciwników Brainpan (to takie duże głowy), żeby tworzyły się mosty i to całe Twoje zadanie. Dojdziesz w końcu do wejścia do Horizon's Break (rysunek 03). Save, przyda się przed walką z bossem, czy raczej workiem treningowym. Ja pokonałem go na luzie – spokojnie odszedłem Vaanem na bok i tylko wskrzeszałem czarem Arise każdego poległego.

Way Stone przeniesie Cię na The Reach (rysunek 04), gdzie musisz zdecydować się z czego chcesz zrezygnować w dalszej części wędrówki. W zależności od tego, jaki przycisk wciśniesz, stracisz możliwość używania broni, magii, przedmiotów lub

■ RYSUNEK 01

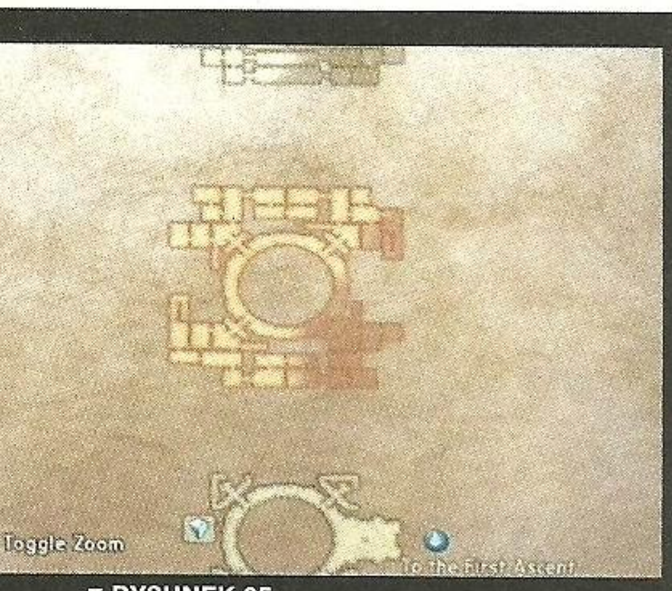


■ RYSUNEK 02

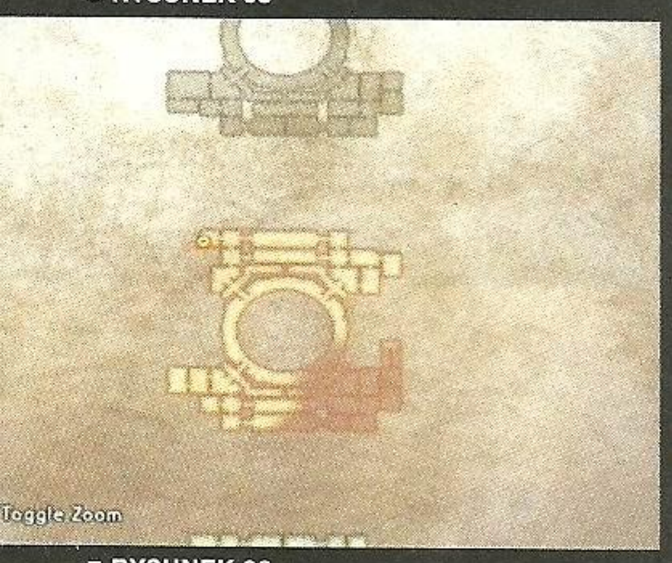
■ RYSUNEK 03

■ RYSUNEK 04

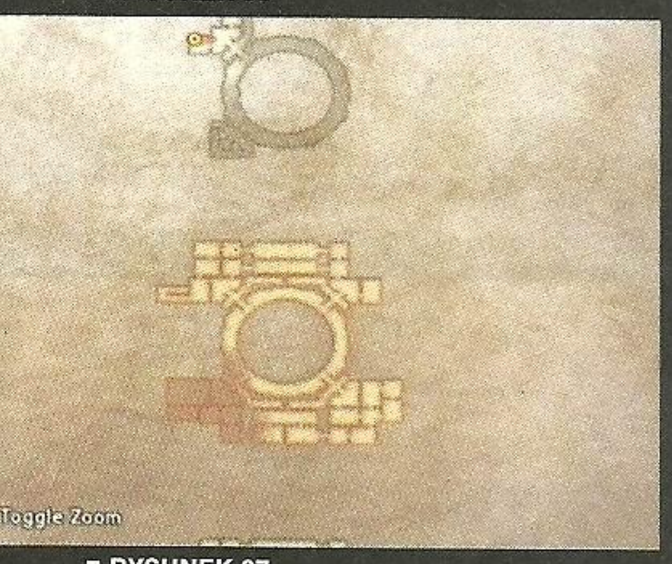
OPIS: FINAL FANTASY XII



■ RYSUNEK 05



■ RYSUNEK 06



■ RYSUNEK 07

■ RYSUNEK 08

SIDE-QUESTY (HUNT)

W każdym mieście wiszą tablice, na których wywieszone są ogłoszenia przez potrzebujących pomocy. Zadania polegają zawsze na pokonaniu silnego przeciwnika. Najpierw dostaje się informację, gdzie przebywa zleceniodawca i dopiero po rozmowie z nim można ewentualnie podjąć się wykonania zadania. Będzie ono aktywne przez całą grę i nie ma ciśnienia, żeby wykonywać je natychmiast. Jeśli bohaterowie są za słabi, można wrócić do głównego questa i po jakimś czasie spróbować ponownie. Wtedy przydaje się Clan Primer zaiwerający wszelkie niezbędne informacje na temat każdego zadania. To tak na wypadek, gdyby po kilku godzinach grania wyleciało z głowy, gdzie i co trzeba było zrobić. Za zabicie przeciwników otrzymuje się tak zwane Clan Points oraz odpowiednią rangę, za którą z kolei Montblanc przyznaje różne nagrody.
W tej chwili nie będziemy zajmować się dodatkowymi questami, spróbujemy rozpracować je za miesiąc.

ciśnij przycisk na tej samej wysokości, co kilka pięter niżej. Pojawi się winda, którą pojedź na piętro 67. Zapisz stan gry i przenieś się do Spine Ravel (rysunek 08). Musisz wybierać dobre Way Stone, bo inaczej przeniesiesz się w miejsce pełne demonów i raczej nie wyjdziesz z niego żywy. Czarny kamień jest tym właściwym. Pędź na wschód i zakręć do ślepego zaułka na południu. Okazuje się, że jedną ścianę da się rozwalić. W środku jest zielony Way Stone. Teraz koniecznie użyć czaru Float, bo jest tu dużo pułapek i możesz łatwo zginąć. Biegnij w dowolnym kierunku i rozbijaj ściany, aż dotrzesz do czerwonego kamienia. Pobyt w tajnej miejscówce zacznij od zabicia latających przeciwników, a zakończ na fioletowym kamieniu. Jedną rozbitą ścianę i teleportację później znajdziesz mapę. Rozbij ścianę i będziesz w miejscu, gdzie rozpocząłeś wędrówkę. Jeśli chcesz na chwilę wyjść i zapisać stan gry (co jest dobrym pomysłem), musisz liczyć się z przykrymi konsekwencjami – zostaniesz przeniesiony na pierwsze piętro wieży, a jak znowu użyjesz Way Stone, to na dziesiąte i będziesz zmuszony biec na górę od nowa. Gdy już wrócisz, skorzystaj z windy i jedź na 90. piętro.

Esper Hashmal już czeka, więc na przywitanie rzuć Dispel. Uważaj na jego częste i mocne ataki, a zwłaszcza pilnuj Disease – wskrzeszone postacie mają jeden punkt HP. Boss jest szybki, więc bez Haste nie masz nawet co próbować swoich sił w walce. Zwróć uwagę na żywioł, jakim włada Hashmal – ziemię. Koniecznie rzuć na drużynę Float, a unikniesz jego masakrycznie silnego Quickeninga.
Przebiegnij się do kryształu, zapisz stan gry i użyj Way Stone, żeby walczyć z Gabranthem. Używa Protect, na który odpowiedz Dispelem. Musisz skupić się na leczeniu i atakowaniu, bez większego kombinowania z Quickeningami, rzucaniem statusów itp. Kilku sędziów już pokonałeś, więc nie ma się czego bać. Za to za moment czeka Cię druga walka z Cidem i tym razem lekko nie będzie...

minimapy. Najlepszym wyborem wydaje się pozostawienie za sobą minimapy skoro normalna i tak jest dostępna, więc podbiegnij do przycisku na południowym wschodzie (rysunek 04).
Po krótkiej scence pojawisz się w Station of Banishment (rysunek 05). Schody na 62. piętro są na zachodzie, czyli właściwie musisz biec na wprost. Pod koniec mapy skręć w kierunku północnym i już jesteś w Station of Suffering (rysunek 06). Twój kierunek to północno zachodni kraniec mapy. Zobacz na rysunek – widać na nim, gdzie znajdziesz mapę. Otwórz zamknięte drzwi i pędź do miejsca znajdującego się dokładnie po skosie na południowo-wschodnim końcu. Są tam schody do Station of Ascension (rysunek 07), a Ty udasz sie najpierw na północno-wschodni kraniec mapy, żeby długim korytarzem dostać się na zachodnią stronę do schodów. Wyżej zrób save i pędź do bossa.
Fenrir jest równie słaby, co jego poprzednicy. Ma tylko mocniejsze ciosy, więc rzuć Dispel, żeby go pozbawić Haste i Bravery. Nawet nie musisz używać Quickeningów, po prostu szkoda czasu.
Gdy już pojawisz się w Threshold of Sacrifice, na-

■ Balfonheim Port

Twój ostatni przystanek przed końcem gry. Masz czas na zrobienie zakupów i podpakowanie postaci. Gdy będziesz gotowy, atakuj Aerodome. Stacja końcowa – Bahamut.

■ Bahamut

Krótka uwaga zanim zacznę – nie będę za każdym razem tego pisał, ale jasne jest, że każdą walke należy rozpocząć od rzucenia Dispel w celu pozbawienia przeciwnika pozytywnych statusów. Nie przeginaj z korzystaniem z czarów, bo ostatni boss będzie wymagał zużycia bardzo dużej ilości punktów MP.
Nie musisz z nikim walczyć, wiec po prostu sobie przebiegnij między przeciwnikami, aż dotrzesz do schodów i dalej stamtąd podążysz w kierunku południowo-zachodnim oraz zachodnim. Zapisz stan gry i sprawdź Lift Controls. Znowu pojawi sie Gabranth z ustawionym Haste. Walka jest bardzo podobna do poprzedniego spotkania z tym sędzią, przy czym całą zabawę psuje fakt, że gdy straci pół energii użyje Renew – odnowi życie i stanie się jeszcze mocniejszy. Dlatego właśnie na tę okazję zostaw Quickeningi – nie używaj ich wcześniej. Po walce wsiądź do windy; by stawić czoło pierwszemu wcieleniu Vayne'a. Do ekipy dołączy Larsa, więc przynajmniej nie musisz się martwić o swoje zdrowie. Vayne rzuca mnóstwo bardzo ciekawie, ładnie wyglądających czarów, wyprowadza efektowne ataki, a jest tak naprawdę bardzo słabiutki i najlepiej atakować po prostu bronią, żeby oszczędzać MP. Następny w kolejce czeka Vayne Novus i teraz musisz wybrać czy atakujesz jego, czy starasz się zniszczyć jego miecze. Lecz się, ale uważaj żeby każda postać miała jak najwięcej MP. Usuwaj jego stale odnawiające się statusy, a gdy w połowie walki rzuci na siebie barierę, możesz w ogóle zapomnieć o magii. Nie używaj Quickeningów jeśli nie musisz, bo masz przed sobą najważniejszą, najtrudniejszą walkę...

Użyj Dispel i korzystaj z bardzo mocnych czarów leczniczych, bo aż za często odpala swojego Quickeninga. Poczekaj z wystawianiem najsilniejszych dział, aż straci połowę życia. Przywoła wtedy Espera Famfrita, na którym skupisz prawie całą swoja uwagę. Szczególnie nieprzyjemny jest jego atak czarem Waterja. Jeśli nie użyjesz Shell, może Ci wybić całą drużynę. Cid spróbuje ustawić jakiś pozytywy status w rodzaju Haste na swoim sojuszniku, więc bez Dispel się nie obejdzie. Gdy Esper padnie, Cid nie będzie już zbyt chętny do walki. Wykończ go w najprostszy sposób i ciesz swoje oczy scenką.

■ The Undying

Jak łatwo zauważysz nie wyświetla się pasek ze stanem jego zdrowia, więc ciężko osądzić jak dobrze sie trzyma. Nie masz co rzucać złych statusów, bo w ogóle na niego nie działają. Za to możesz w końcu zużyć wszystkie przedmioty, jakie nosisz przy sobie, więc korzystaj do oporu odnawiając sobie życie i punkty MP (Ethery, Elixiry w końcu do czegoś się przydadzą). Nie pozwól mu rzucić osłon, bo będziesz musiał skupić się na walce magią – broń okaże się nieskuteczna. Możesz w tym czasie rzucić na siebie jak najwięcej pozytywnych statusów i przygotować do dalszej części walki. Nie daj mu też użyć Faith i Bravery, a jak mimo wszystko tego dokona, szybko korzystaj z Dispel, bo inaczej poznasz mocniejsze ataki. Wal czym masz najmocniejszym i niczego nie oszczędzaj na później, bo kiedy tylko padnie okaże się, że to naprawdę jest już... Koniec gry. ■■

Neon

Trzeba przyznać, że marcowy numer wcale nie jest pozbawiony dobrych gier! Def Jam: Icon, NBA Street, Final Fantasy XII, God of War 2, Crackdown, Burnout Dominator... A miało być tak cienko. Tak czy inaczej, czekając na lepszą pogodę zapraszamy do króciutkiego Neona [marcellus@neo-plus.pl, gulash@neo-plus.pl]

CZYTELNICY NADESŁALI

KIEDY POLSKA BĘDZIE NINTENDO?

Rozpatrując sprawę pozycji Nintendo na polskim rynku trzeba wziąć pod uwagę wiele aspektów tak dla naszego kraju charakterystycznych. Nie od dziś wiadomo, że „pozycja" ta jest wyjątkowo marna i bez względu na to, kogo będziemy winić, ten stan niestety będzie trwał, Chyba, że...

Nintendo wejdzie na rynek polski, tego chcieliby wszyscy fani firmy. Zdaje się również, że i zwykli zjadacze chleba potrzebują „zmian" jakie Nintendo jest im w stanie dostarczyć. Byłem świadkiem takiej oto rozmowy pomiędzy przedstawicielem polskiego dystrybutora Nintendo na Poznań Game Arena, a ojcem małego chłopca oddającego się grze w „krówki" z zestawu Wii Play. Ojciec zapytał:

„Co to w ogóle jest, dlaczego ja nic o tym nie wiem, nie widziałem choćby jednej reklamy, gdzie to mogę kupić i za ile?"

Przedstawiciel odpowiedział mu, że 8 grudnia 2006 roku będzie premiera, a cena kształtować się będzie w okolicach 1100 zł, na co zobaczył zdziwioną minę i jeszcze jedno pytanie o to skąd on niby miał się o tym dowiedzieć.

To pokazuje jak mała jest świadomość polskiego społeczeństwa w temacie konsol w ogóle, a co dopiero mówić o Nintendo, które samo o tej części Europy zdaje się nie mieć pojęcia. Jednak znając zasadę, że „biznes to biznes" muszę posunąć się dalej w swoich dociekaniach, dlaczego Big N nas olewa.

O olewającym stosunku firmy do naszego pięknego kraju nie będę się rozpisywał. Wystarczy wspomnieć choćby o tym, że Polska nie jest objęta programem VIP, a oficjalny dystrybutor zajmuje się różnymi zabawkami i jest tylko odłamem austriackiej firmy. Ale czy są powody dla których firma tak zwleka z procesem otwarcia się na nowe rynki zbytu?

Nie będę tu twardo obstawał przy założeniach firmy, że jest za wcześnie na taki krok, być może tam na górze już trwają przygotowania, o których nam, zwykłym śmiertelnikom, nic nie wiadomo. Pewnym jest, że to kolejny potężny rynek dla producentów konsol. Sony już od dawna sprzedaje tu swoje produkty, w tym oczywiście również konsole. Microsoft również jest już oficjalnie. Nintendo niby ma dystrybutora produktów, ale na tym się kończy. Żadnego rozgłosu, a „przytłaczająca" ilość (1000???) konsol w dniu premiery zdaje się to na razie potwierdzać. Ale przejdźmy do meritum: Czego oni się do cholery boją? Oczywiście to są tylko moje luźne dywagacje, ale mam dwa „potężne" argumenty przemawiające na nie.

Jak każda wielka korporacja, Nintendo również prowadzi jakieś badania rynku itd. Zastanówmy się w jakim świetle w wynikach takich badań wypada Polska. Jeżeli chodzi o wzrost sprzedaży w segmencie elektronicznej rozrywki, dokładniej konsol, jest co raz lepiej, ale jeśli spojrzymy na sprzedaż samych gier, to niestety nie jest aż tak różowo.

Powiedzmy sobie szczerze, większe zainteresowanie konsolami konkurencji wynika z tego, że można na nich stosować kopie zapasowe, piraty. W przypadku Nintendo zawsze były z tym problemy. Nintendo 64 było na kartridże, zbyt drogie w produkcji, żeby się opłacało piracić. GameCube ze swoją płytką o średnicy 8 cm, również był pod tym względem mało atrakcyjny, a zmienianie obudowy, aby wchodziły normalne płyty DVD nie było tym, o czym marzy każdy pragnący bezstresowo się bawić na konsoli. Zresztą chipy do przeróbek również nie były doskonałe. To właśnie dlatego baza użytkowników konsol Nintendo jest w Polsce taka mała, smutne to, lecz prawdziwe. Polska jest w ścisłym rankingu państw skalanych piractwem i być może dlatego Nintendo nie chce mieć tu na razie swoich udziałów.

Kolejny argument ma wydźwięk społeczny. Oto bowiem jestem 25-letnim posiadaczem Wii, macham jakimś tam pilotem przed ekranem i jak myślicie, co sobie myśli moja rodzina? Nikt mi tego wprost nigdy nie powiedział, ale ja jestem z małego miasta i mówię Wam, to wydaję się im chore (mnie zresztą czasem też).

Tak to już jest, że my to nie Zachód, gdzie z grami mieli do czynienia dzisiejsi 40-latkowie. Tam wszystko jest normalne. Przecież fenomen DS i Wii w Japonii to tak naprawdę żadne zaskoczenie, a czysta kalkulacja, że ludzie znużeni schematami rozgrywki potrzebowali czegoś nowego, tej świeżości w graniu, którą bezsprzecznie Nintendo dostarczyło. Niestety w odniesieniu do Polski może to mieć wręcz odwrotny skutek. Tu posiadając to „coś" od Nintendo jesteś dziwny, inny.

Inaczej ma się sprawa Sony i Microsoftu, posiadając ich maszynki jesteś „true playa", zajrzyjcie na dowolne forum o tematyce konsolowej, a pełno będzie takich opinii. Niestety, Nintendo postrzegane jest przez grających jako słodka dziecinada dla gówniarzy, ewentualnie dziewczyn i jakoś nikt nie chce zauważyć tych wszystkich Zeld czy Metroidów, które z dziecinadą mają naprawdę niewiele wspólnego, za to wiele ze sztuką najwyższych lotów. Myślę, że Nintendo obrywa na naszym rynku również przez podejście nas graczy do tej firmy.

Czyli kiedy ta Polska będzie Nintendo?

Być może już za życia Wii, jakby nie patrzeć i odpierając wcześniejsze argumenty nośnikiem gier jest najłatwiejsze w świecie do podrobienia DVD, a samo Nintendo nie kryje, że pragnie dostarczać coraz to poważniejsze gry. ■■ **adzik64**

OD REDAKCJI: Słyszeliśmy, że Wii w Polsce nie jest w żaden sposób promowane z jednej przyczyny: dystrybutor nie jest w stanie zagwarantować sklepom stałych dostaw sprzętu, bo jak wiecie, konsole schodzą na pniu na całym świecie. Założenie jest takie – po co reklamować coś, czego nie można kupić? Podobno gdy szał opadnie, a konsole będą normalnie dostępne w sklepach, pojawią się reklamy i rozpocznie się promocja. Zobaczymy.

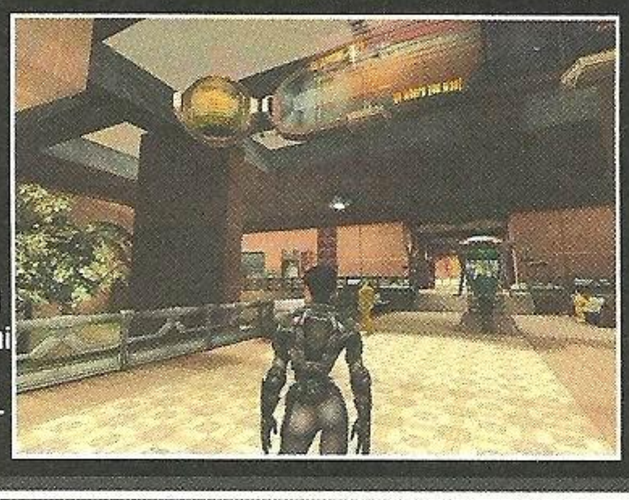
MARTWE PIKSELE

Dawno dawno temu (w 2004), za górami, za lasami (w Kalifornii) była sobie firma deweloperska Taldren. Firma była mała i nieszczęśliwa, gdyż zła macocha (Majesco) kazała jej projektować w kółko kolejne wersje Star Trek: Starfleet Command. Pewnego razu nad Taldren zaświeciła jednak iskierka nadziei. Na imię jej było Black 9.

BLACK 9

Miała to być gra dla małej firmy przełomowa, opracowywana na wszystkie poważniejsze wówczas platformy sprzętowe (PS2, Xbox, PC) mieszanka gry akcji TPP z elementami RPG, może i nie zapowiadała wprowadzenia nowatorskich czy rewolucyjnych elementów, ale w założeniach ładnie składała do kupy cudze pomysły, niosąc obietnicę ciekawej i rozbudowanej rozgrywki.

Tytułowa „czarna dziewiątka" miała być dziewięcioma organizacjami konkurującymi w świecie gry. Korporacje różniły się diametralnie, poczynając od wystroju i architektury ich siedzib, poprzez wygląd pracowników aż po filozofię, obrane cele i stosowane metody. Jedne funkcjonowałyby jako szacowne firmy, innym bliżej byłoby do organizacji terrorystycznych czy nawet sekt. Gracz miał zaczynać swój wirtualny byt na usługach jednej z większych korporacji – Genesis. Później jednak tylko od niego zależeć miał wybór frakcji.



A propos bohatera, ów aspekt najlepiej pokazuje mnogość elementów zapożyczonych z RPG. Gracz miałby do dyspozycji cztery modele postaci, od filigranowej panienki do pana o posturze Pudziana. Niestety, podli szowinistyczni autorzy przyjęli założenie, że facet ma być rosły, a kobieta smukła i nie wzięli pod uwagi możliwości stworzenia sobowtóra Agaty Wróbel. Spreparowana przez nas postać mogłaby rozwijać się w jednej z trzech klas: wojownik, złodziej, nano-mag. Pierwsze dwie rozumieją się same przez się, choć wypada wspomnieć, że złodziej miałby także rozwinięte umiejętności hackowania systemów komputerowych, a także preferowałby ciche lawirowanie wśród nieprzyjaciół od otwartej walki. Ostatni natomiast wyróżniać się miał rozbudowywanym arsenałem wszczepów pozwalających na uzyskanie dowolnych umiejętności czy rozbudowania statystyk, a także szeroką znajomością nanotechniki.

W celu dalszego rozbudowania systemu customizacji bohatera, twórcy wprowadzili dodatkowo cztery cechy, którymi cechowaliby się nasi bohaterowie, mianowicie: Siła, Wytrzymałość, Zręczność i Zwinność.

Po całkiem obfitej porcji miodu, czas na łychę dziegciu. Black 9 nie zapowiadał się na grę typu „free-roaming," czyli z otwartym światem, który gracz mógłby dowolnie zwiedzać. Scenariusz gry był podzielony na kilkanaście misji, pomiędzy którymi moglibyśmy co najwyżej dokonać upgrade'u naszych statystyk, dokupić nowy sprzęt bojowy czy wszczepić świeżutki implant.

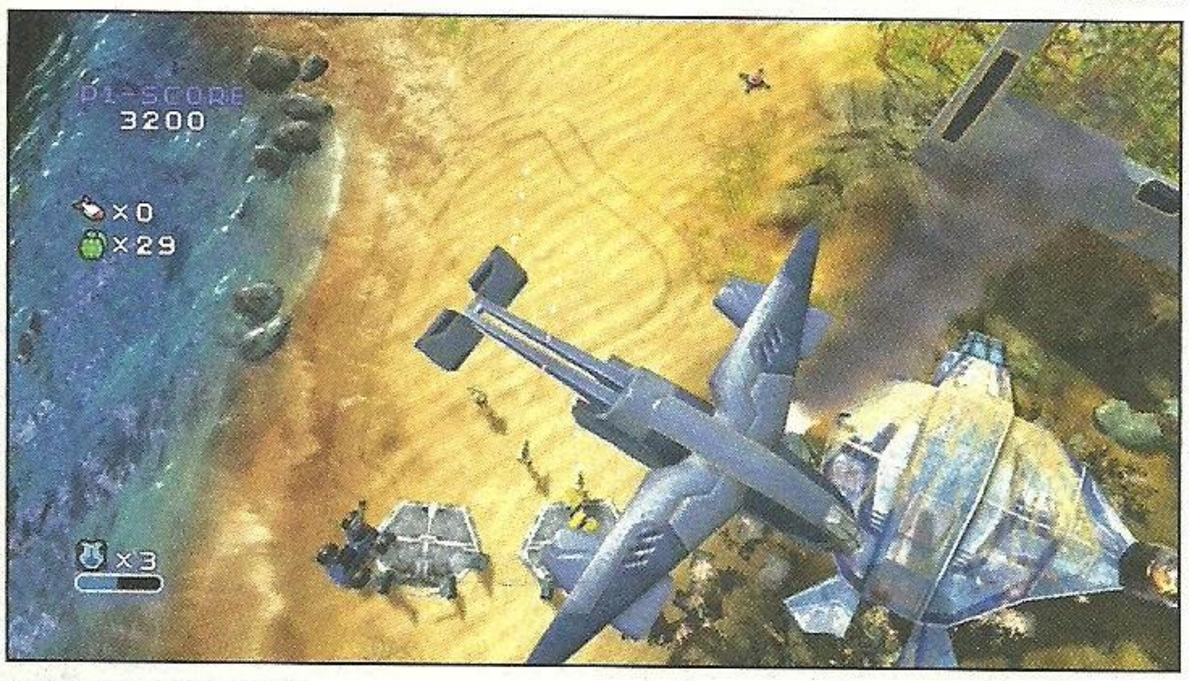
Czegokolwiek by nie mówić o samej rozgrywce, Black 9 zapowiadała się na grę co najmniej ładną. Autorzy zaprezentowali ciekawą kombinację cyberpunku w baśniowej otoczce, pełnego zarówno monumentalnych wysokościowców i odrapanych statków kosmicznych, jak i lśniących feerią barw terenów leśnych czy górskich łańcuchów. W zamyśle przypominało to nieco „dorosłą" wersję świata znanego z niezapomnianego Beyond Good & Evil. Całe to tatatajstwo napędzać miał zaś silnik graficzny Unreal Warfare.

Dlaczego więc produkcji się zmarło, skoro miało być tak pięknie? Odpowiedź na to pytanie jest dość prozaiczna – otóż nieszczęsnej firmie Taldren zmarło się wcześniej. Powody zamknięcia spółki nie są znane, możliwe, że panowie w czarnych garniturach z Majesco uznali, iż nowy projekt firmy nie rokuje nadziei, a Taldren zaś przynosi koncernowi straty. Ale to spekulacje. Faktem pozostaje zaś, iż Black 9 najprawdopodobniej już nie ujrzymy. RIP.
Dr Max ■■

MARKETPLACE

CO NOWEGO NA BAZARZE MICROSOFTU?

Witamy recenzje jednego tytułu cienkiego i trzech znakomitych, w tym konwersje dwóch kultowych gier, na których wychowało się wielu z Was i nas. A za miesiąc postaramy się, oprócz comiesięcznej porcji recenzji, zrobić obszerny przegląd dodatków do gier, wraz z odpowiedzią na pytanie na co warto, a na co nie, wysupłać co nieco grosza. // Blizzard Beast



ASSAULT HEROES

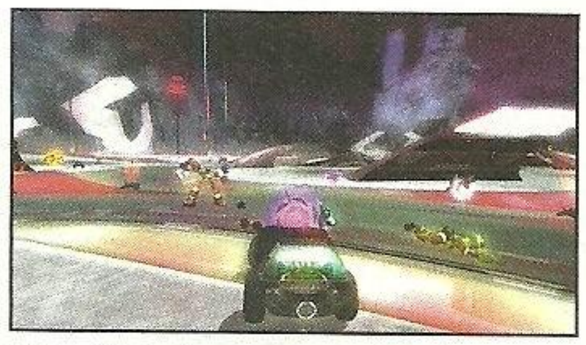
■ **Ocena: 8/10** ■ **Producent: Wanako Games** ■ **Gatunek: Strzelanka** ■ **Cena: 800MP** ■ **Oferuje: Leaderboards, multiplayer, cooperative**

Assault Heroes to kolejna strzelanka, w której sposób rozgrywki przywodzi na myśl Geometry Wars. Jedną gałką poruszamy się, druga natomiast odpowiada za celowanie i prowadzenie ognia. W Assault Heroes również mamy bombę oczyszczającą nam na raz cały ekran z przeciwników, jednak na tym podobieństwa już się kończą. W Assault Heroes naszym celem jest bowiem przebicie się do końca poziomu – poruszamy się ciągle w głąb planszy, nie mogąc jednak powrócić do odwiedzonych już miejsc. Żołnierzyk, którym sterujemy, zamknięty jest w przywodzącym na myśl Warthoga wehikule (choć z czasem zmieni go także na motorówkę). Pojazd wyposażony jest w karabin maszynowy, armatę i miotacz płomieni, które podczas gry można ulepszać. Oprócz tego do naszej dyspozycji mamy także wspomnianą bombę i ograniczoną liczbę granatów. Nasz wehikuł rozpada się, gdy zbierze zbyt wielkie cięgi, a my musimy wytrzymać kilkanaście sekund do momentu dostarczenia nam nowego, uzbrojeni tylko w marny karabinek. Nie jest to zadanie łatwe, biorąc pod uwagę chmary przeciwników, nieustannie walących na nas ze wszystkich stron. Żołnierze, helikoptery, czołgi, armaty, rozmaite pojazdy i instalacje obronne – wrogów jest mnóstwo i są bardzo zróżnicowani. Rozwalanie hord przeciwników i czekających na końcach plansz potężnych bossów daje mnóstwo frajdy. Tą łatwo można podnieść do kwadratu, gra oferuje bowiem także tryb kooperacji, zarówno przez Xbox Live, jak i na jednej konsoli. Graficznie Assault Heroes prezentuje się bardzo dobrze – plansze są fajnie zaprojektowane, przeciwnicy wyraźni i zróżnicowani, a takie szczegóły, jak walące się pod ostrzałem drzewa, dowodzą przywiązania do szczegółów. Dźwięk także nie zawodzi. Dodajcie do tego komplet naprawdę sensownych Achievementów, trzy poziomy trudności, oraz leaderboardy, a otrzymacie obraz dopracowanej, rozbudowanej, i co najważniejsze, wartej każdego wydanego na nią punktu gry. Gorąco polecam. ■

SMALL ARMS

■ **Ocena: 8/10** ■ **Producent: Gastronaut** ■ **Gatunek: Strzelanka** ■ **Cena: 800MP** ■ **Oferuje: Leaderboards, multiplayer, cooperative**

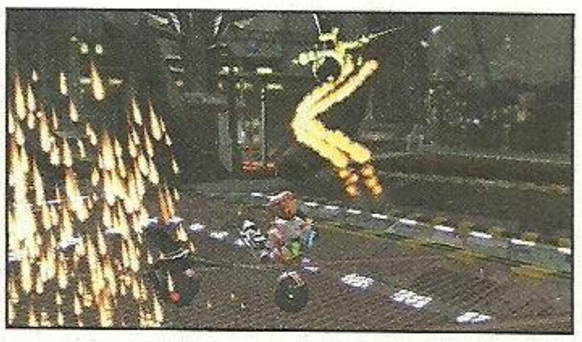
Oto wreszcie pojawił się tytuł, który nie obraża swoją grywalnością, rozbudowaniem i wyglądem Xboxa 360. W dużym skrócie Small Arms to radosny miks wzajemnego mordobicia i strzelanki, przywodzący na myśl tytuły pokroju PowerStone. Do walki staje tuzin wojowniczych zwierzaków (w tym czterech, których należy wcześniej odblokować). Postacie różnią się praktycznie tylko wyglądem i początkową bronią, ale ponieważ arsenał leży porozrzucany po planszach i każdy może podnieść każdą broń, to różnica między futrzakami jest naprawdę niewielka. Mimo iż grafika jest w pełni trójwymiarowa, sama rozgrywka toczy się w dwóch wymiarach. Plansze są bardzo różnorodne – najprostsze w nich to tylko niewielkie, statyczne układy ramp i kładek, podczas gdy inne to na przykład pędzący pociąg lub wirujące tornado. Wówczas oprócz walki trzeba także uważać, aby nie zlecieć gdzieś w przepaść, co zakończy się odjęciem punktów z naszego konta. Walki możemy toczyć zarówno na jednej konsoli z trzema kolegami, jak i przez Xbox Live. Możemy ustawiać większość parametrów potyczki, a rozgrywka może toczyć się na czas, ilość punktów, czy do wyczerpania puli żyć. Oprócz tego mamy dwa tryby dla jednego gracza, jednak gra daje w nich zdecydowanie mniej radości, niż podczas starć ze znajomymi. Efekty dźwiękowe stoją na przyzwoitym poziomie, muzyka także nie rani narządu słuchu. Wizualnie gra prezentuje się bardzo sympatycznie – nie jest to oczywiście Gears of War, ale po takim Defenderze oprawa była naprawdę miodem na moje zbolałe serce. Solidny tytuł, którym powinni zainteresować się wszyscy miłośnicy dobrego multiplayera. ■



Novadrome

■ **Ocena: 5/10** ■ **Producent: Stainless Games** ■ **Gatunek: Futurystyczny racero-dogfight** ■ **Cena: 800MP** ■ **Oferuje: Leaderboards, cooperative, multiplayer**

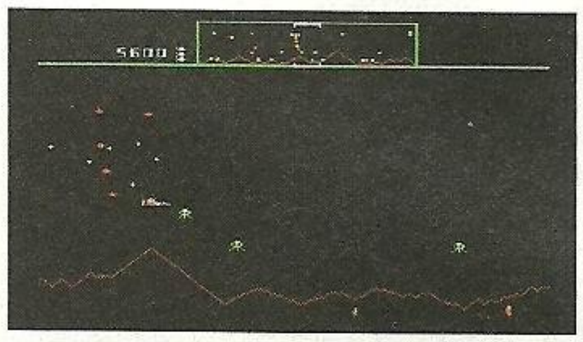
Paskudne roboty najechały Ziemię i organizują ludziom przymusowe potyczki na arenach w siejących śmierć i zniszczenie maszynach. Z ponurą fabułą tej krzyżówki Wipeouta i Twisted Metal kłóci się trochę wygląd pola walki – kolorowe plansze przywodzą na myśl Paradę Miłości, a wspomniane machiny zagłady przypominają zdalnie sterowane zabawki z supermarketu. Na gracza czeka całkiem sporo jeżdżenia i strzelania. W sumie w grze znajdziemy ponad dwadzieścia różnych pojazdów, piętnaście plansz i sześć różnych trybów rozgrywki, jak deathmatch czy wyścig pomiędzy checkpointami. Same areny są niestety płaskie, nudne, pozbawione charakteru i jakiejkolwiek oryginalności. W grze panuje potworny wprost chaos, dzieje się niby dużo, ale zupełnie nieskładnie. Przełożenie umiejętności grającego na wyniki w grze także jest dość umowne, zwłaszcza w co poniektórych trybach, w których zwycięstwo zależy wyłącznie od szczęścia, a przegrana od pecha. Novadrome nie oferuje także niczego specjalnego, jeśli chodzi o multiplayer. Rozrywka jest praktycznie identyczna z tą w trybie dla pojedynczego gracza. Z innymi graczami zmierzymy się tylko przez Xbox Live – nie pogramy z kolegą na jednej konsoli. Wszystkie achievementy w grze zdobywamy w walkach z konsolowymi przeciwnikami, jednak wiele z nich jest dość trudnych do zdobycia (kolejny raz wychodzi przy nich chaotyczna i losowa rozgrywka). Sam sposób dobierania graczy w grach wieloosobowych także nie zasługuje na pochwałę. Podsumowując, Novadrome to tytuł raczej przeciętny, i lepiej zrobicie, jeśli postanowicie te dziesięć dolców przeznaczyć na takie, dajmy na to, Assault Heroes. ■



ROBOBLITZ

■ **Ocena: 7/10** ■ **Producent: Naked Sky Entertainment** ■ **Gatunek: Zręcznościowa** ■ **Cena: 1200MP** ■ **Oferuje: Leaderboards, dodatki do ściągnięcia**

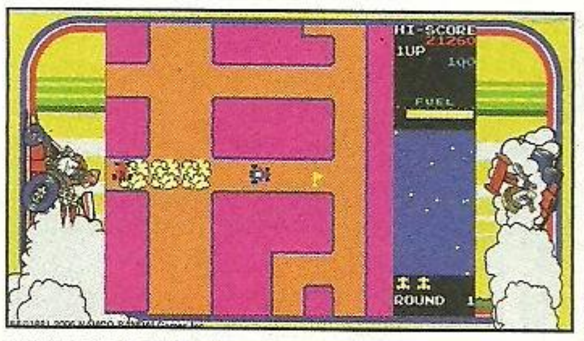
Poruszający się na jednej kulce (!) robocik Blitz zamieszkuje stację kosmiczną ze swoim przytwierdzonym na stałe do sufitu w jednym z pomieszczeń koleżką-wynalazcą. Gdy ich dom zostaje zaatakowany przez okrutne roboty kontrolowane przez tajemnicze coś z przestrzeni kosmicznej, naszym bohaterom pozostaje tylko strzelenie w owego cosia z potężnego działa zamontowanego na stacji. Aby jednak można było to zrobić, trzeba uruchomić sześć systemów, takich jak chłodzenie, radar, czy podajnik paliwa. W każdym z systemów graczowi przejdzie przedrzeć się przez trzy plansze, w których na rozwiązanie czekają rozmaite zagadki. To właśnie Blitzem przyjdzie nam sterować, podczas gdy koleś na suficie służyć nam będzie radami (opcjonalny, rozbudowany system podpowiedzi znacznie ułatwia zabawę). Blitz może podnosić i przenosić różne obiekty, jak skrzynie i beczki, może także strzelać z rozmaitych broni, a z czasem zostanie zaopatrzony w wiele ciekawych gadżetów, które można kupić za porozrzucane po poziomach Upgradium. Zagadki są zróżnicowane, choć tylko z rzadka zobaczycie coś, czego jeszcze nie widzieliście. RoboBlitz to tytuł oparty o najnowszy Unreal Engine, widać więc wyraźnie różnicę między poziomem wykonania tej gry, a tym, do czego przyzwyczaiły nas inne produkcje z Live Arcade. Produkcja Naked Sky Entertainment to gra wybitnie „jednorazowa" – powtórne rozwiązywanie tych samych zagadek nie sprawia już żadnej przyjemności, a okazjonalne pojedynki z wrogimi robotami sprawiają wrażenie dodanych na siłę. ■



DEFENDER

■ **Ocena: 3/10** ■ **Producent: Midway** ■ **Gatunek: Zręcznościowa** ■ **Cena: 400MP** ■ **Oferuje: Leaderboards, cooperative**

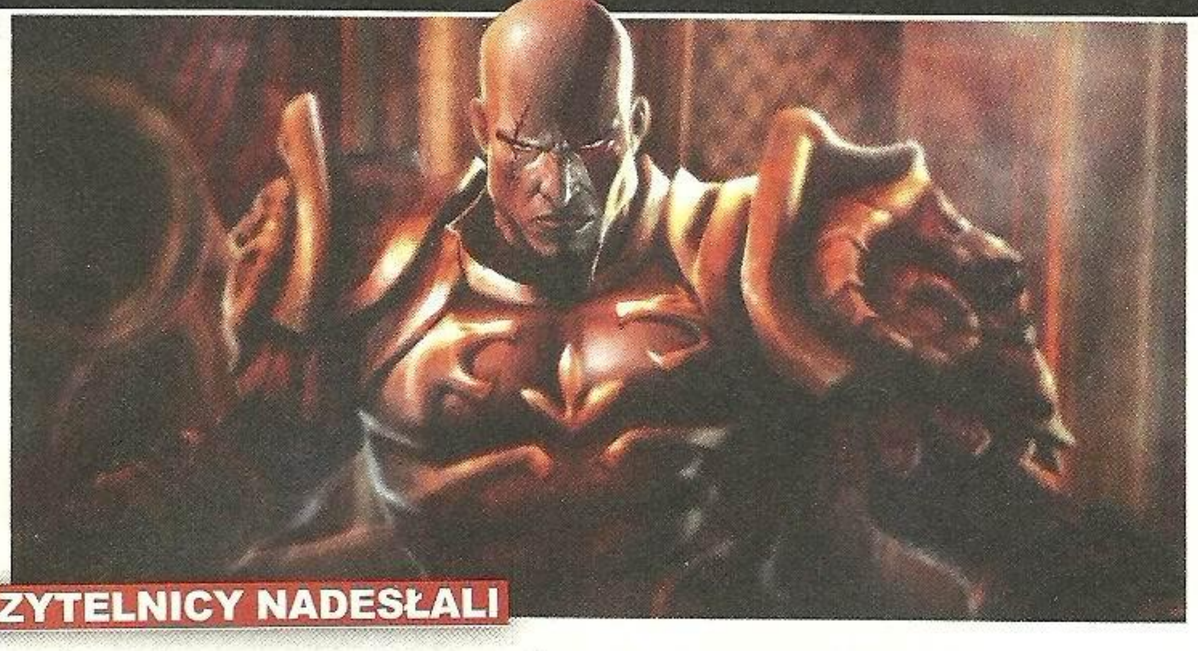
Kolejny miesiąc, kolejny trup. Tym razem atakuje znów firma Midway, która postanowiła przypomnieć wszystkim swój niegdysiejszy hit, Defendera. Lepiej byłoby, gdyby powstrzymała się od tych zamiarów. Grafika w wersji „dopasionej" prezentuje się tragicznie, a wersja „oryginalna" wypala wprost gałki oczne – definicja biedy, proszę państwa. Porywający gameplay, w którym gracz kierując statkiem kosmicznym odpiera atak obcych na planetę i ich zapędy porywania jej mieszkańców jest zabawny przez jakieś pięć minut. Tryby multiplayerowe są debilne – na ekranie nie obserwujemy nawet poczynań kolegi, widzimy tylko jego wynik i ilość żyć. Super patent, co? Takie współzawodnictwo ograniczające się do porównywania cyferek zapewni Wam rozrywkę na długie wieczory. Defender powinien zostać tam, gdzie jego miejsce, czyli w roku 1980.



NEW RALLY-X

■ **Ocena: 4/10** ■ **Producent: Namco** ■ **Gatunek: Zręcznościowa** ■ **Cena: 400MP** ■ **Oferuje: Leaderboards**

Gdyby ktoś mnie spytał sześć lat temu, z czym kojarzy mi się Namco, odkrzyknąłbym, że z killerami pokroju Tekkena, Soul Calibura, Ridge Racera, Ace Combata i Time Crisis – najpotężniejszymi grami tamtej epoki. Gdyby spytał mnie o to dziś, z odrazą stwierdziłbym, że z potwornymi koszmarkami wydawanymi hurtowo na Xbox Live Arcade. W zasadzie recenzja New Rally-X („New" brzmi w tym kontekście jak złośliwy żart) mogłaby zostać w większości przekopiowana z recenzji Pac-Mana. Pamiętacie? Gotowi? No to, z delikatnymi zmianami, jedziemy. Nowa gra Namco na Xbox Live Arcade, to więcej tego, co tak kochamy w ich pozycjach. Poczynając od ogromnych pasów po bokach ekranu, przez kłującą w oczy grafikę działającą w dwucyfrowej liczbie kolorów, fascynującą grywalność sprzed ćwierćwiecza oraz radosne pipkania i szumy udające fachową oprawę dźwiękową. Znajdziecie tu co prawda komplet achievementów do zdobycia, nienajgorsze sterowanie i rankingi punktowe graczy z całego świata, ale to trochę za mało. ■



CZYTELNICY NADESŁALI

TEORIA EWOLUCJI A GRY VIDEO

Co ma wspólnego darwinowska teoria ewolucji z grami? Ano niewiele, poza tym, iż gdyby nie trwający miliony lat proces ewolucji, nie miałby kto tych gier pisać, oraz – tym bardziej, kto w nie grać. Choć patrząc na niektórych przedstawicieli homo sapiens, nie do końca mamy się z czego cieszyć.

Jakoś tak mnie naszła ochota powspominać przeszłość. Nie czasy naszych protoplastów australopiteków, choć niewątpliwie jest to niezwykle ostatnimi czasy gorący temat, a to za sprawą naszego wiceszefa Romana G. i jego szacownego papy. Ba, nawet nie będę się zajmował historią gier w czasach nam współczesnych. To, o czym będę Wam ględził, to historia rozwoju gier tylko w ostatnich trzech latach. A co się takiego w tych trzech latach wydarzyło? Jesteśmy na etapie zmiany konsol. Nowa generacja zawitała w naszych domach.

Mając trochę wolnego czasu, postanowiłem posprzątać w moim zbiorze magazynów. Robiąc porządki, segregując chronologicznie Neo+, nie mogłem się powstrzymać przed rzuceniem okiem do każdego numeru. Chciałem porównać starsze tytuły z kilkoma ostatnimi hitami z odchodzącej już generacji. Tyle się ostatnio mówi o nowej generacji nie tylko konsol, ale również gier, niby ma nas czekać przełom w naszej pasji. A jakoś tak bez echa przeszła przed naszymi nosami rewolucja w konsolowym uniwersum. Tym bardziej dziwne, bo jakby nie patrzeć sami braliśmy w tym udział wykładając kasę na gry, byliśmy współtwórcami tej rewolucji. Jakiej?

Zacznę od grafiki, która jest tak bliska naszemu sercu. To, czego dokonali producenci gier w tym temacie na PS2, jeszcze trzy lata temu byłoby nie do uwierzenia. Pojawienie się takich gier jak Killzone, Ratchet & Clank 3, God of War i wielu innych, pokazało rzeszom malkontentów, iż możliwości graficznych konsoli nie należy lekceważyć. Udowodniło, że mając wiedzę i doświadczenie, można z wiekowego sprzętu wycisnąć naprawdę wiele. A najfajniejsze było w tym wszystkim to, co większość mówiła po premierze każdej z tych gier. Przeważały opinie o kresie możliwości rozwoju graficznie konsol. Mijało sobie spokojnie półrocze na radosnym giercowaniu, a tu nowa wypasiona graficznie pozycja, jak np. Black, czy słynny Resident Evil 4, delikatnie ośmieszało owych wizjonerów, jednocześnie podnosząc jeszcze wyżej poprzeczkę. Miodzio. Jedynie Xbox nie przeżył aż takiej ewolucji grafiki, bo ogromny potencjał tej najmocniejszej wtedy konsoli nie został w pełni wykorzystany. Czy będąc łatwiejszą konsolą w programowaniu, a przy tym posiadając sporo mocniejsze bebechy, naprawdę szokował grafiką? Grafika była ładniejsza od PS2, które znowuż uchodziło za piekielnie trudne w programowaniu, ale nie zawsze. A szkoda. Coś mi się wydaje iż gdyby odpowiednio przyłożono się do pracy, to poziom graficzny takich gier jak Halo 2 czy Ninja Gaiden w innych grach na X-sa powinien być normą. A nie był niestety.

Następną rzeczą która jakoś tak rzuciła mi się w oczy, jest fakt, iż gry nareszcie wydorośleły. Stały się bardziej mroczne, a co za tym idzie bardziej „dorosłe". Wpływ coraz lepszej grafiki i na tym polu jest ogromny. Cukierkowy klimat odpłynął gdzieś na obrzeża naszego konsolowego świata. Zresztą rewelacyjna seria gości z teamu Naughty Dog jest najlepszym przykładem tego, o czym Wam tym razem marudzę. Seria ewoluowała zarówno graficznie, oferując z części na część coraz lepszą grafikę, oraz coraz mroczniejszy klimat. Jak w każdej następnej części miał coraz większy bagaż dość przykrych przeżyć, co odbijało się na klimacie gry. To było po prostu widać, słychać i czuć. Zresztą takich przykładów można przytoczyć więcej np.; Prince of Persia oraz wiele innych. A dla niedowiarków proponuje lekturę reklamy sklepu oferującego gry na konsole. Niech porówna oferty sprzed czterech lat z obecną – znaczna większość to tytuły raczej nie dla dziesięcioletniego braciszka. A o ile mnie pamięć nie myli, to we wcześniejszych latach było raczej odwrotnie.

No i ostatnia rewolucja – zabawa online na konsoli. To co pokazał Xbox w ostatnich latach swego krótkiego życia, w tematyce gier z opcją online było małym mistrzostwem świata. Oczywiście X nie był ani pierwszą, ani tym bardziej jedyną konsolą oferującą dostęp do netu, ale był zdecydowanym liderem. Niepodważalnym faktem pozostaje ciśnienie, jakie wywierał Microsoft na Sony w tym temacie. Dopiero rozszerzanie możliwości grania przez sieć na niedocenionym Xboksie przyspieszyło podobne, choć w znacznie mniejszym stopniu, ruchy u konkurencji. Czy Sony, które o możliwości obsługi opcji sieciowych w grach zaczęło trąbić już przy starcie systemu zwanego PS2, dotrzymałoby słowa z netem, gdyby nie rewelacyjna konkurencja? Śmiem wątpić, jestem pewien, iż skończyłoby się na obietnicach, a Network Adaptor zobaczylibyśmy co najwyżej w snach. Oczywiście nie należy pominąć trzeciego pretendenta do zaszczytnego miana króla konsolowej rozrywki. Mowa oczywiście o Gacku, który też był w takową możliwość wyposażony, ba nawet coś tam próbował, lecz jak to wyglądało w praniu – litościwie przemilczę.

Raczej nie jest dla nikogo tajemnicą, iż wszystkie działania wielkiej trójcy w temacie rozgrywek sieciowych na odchodzącej generacji, były raczej beta testami całej infrastruktury. A testami na tyle skutecznymi, iż teraz nie wyobrażamy sobie gier bez tej opcji. Niejako nas uzależniły od możliwości powalczenia w necie. Co prawda, prawdziwa walka o dominację w sieci i nasze ciężko zarobione miedziaki, które będziemy w następnych latach na niespotykaną dotąd skalę pompować w wirtualną i pewnie w pełni sieciową rozrywkę, rozwinie się dopiero na next-genach, to jednak początki już mamy za sobą. Jedno jest pewne, żyjemy w naprawdę ciekawych czasach.

I jeszcze słówko o nowej generacji, gdy już napatrzymy się tych wszystkich cudów generowanych przez nasze nowe konsole na ekranach HD, a lubimy naprawdę grać przez duże G, to sięgnijmy czasami po soft z poprzedniej generacji. Zdaję sobie sprawę, iż po sesji w Gearsy czy Lost Planet co poniektórzy z niejakim obrzydzeniem spoglądają na starszą generację, lecz może warto jeszcze dać jej szansę? Czy nie za szybko odcinamy się od poprzedniej generacji gier, nie konsol, ale gier właśnie? Jako iż na łamach Neo Plusa będą w najbliższym czasie przypominane co lepsze gierki z odchodzącej generacji, może warto im się bacznie przyjrzeć? Warto – tym bardziej, że będzie je można zakupić za naprawdę śmieszne pieniądze. Zresztą to, co ma jeszcze wyjść na poczciwą czarnulkę w tym roku, robi naprawdę spore wrażenie. Trailer God of War 2 tak mnie nakręcił, iż nie wyobrażam sobie odpuszczenie tego tytułu, nawet gdyby PS3 zagościła w moich skromnych progach wcześniej, niż planuję. Jedyny problem to kłopoty ze wsteczną kompatybilnością na nowych sprzętach, ale wierzę, iż konsolowi giganci uporają się i z tym problemem jak najszybciej. Bo o ile gry są w moim mniemaniu nieśmiertelne, to niestety konsole podlegają nieubłaganym prawom życia i śmierci. I właśnie powoli nastaje czas, aby zacząć myśleć o zmianie konsoli, bez zbędnego pośpiechu oczywiście, szczególnie będąc posiadaczem PS2, ale czas niestety zaczyna powoli upominać się i o nią. T.L. ■■

Moduły reklamowe

Jeśli chcesz zamieścić w naszym magazynie reklamę swojego sklepu bądź serwisu internetowego skontaktuj się z nami pod adresem: reklama@neo-plus.pl

Ceny modułu już od 150 zł

RPGAMER

CO NOWEGO W FASCYNUJĄCYM ŚWIECIE RPG?

W tym miesiącu zaatakowało już Final Fantasy XII, wielkie święto każdego miłośnika RPG, a kącik wypełniają ciekawe informacje o kolejnych projektach naszych żółtych braci, ale nie tylko. Są plotki, ploteczki, wieści z Zachodu. Nic tylko czytać. Zapraszam do lektury.
// Dagon rpgamer@neo-plus.pl

Zacznijmy może od kilku bardzo elektryzujących plotek. Kontynuacja najlepszej, postapokaliptycznej gry, jaka kiedykolwiek wyszła na komputery osobiste, czyli słynny Fallout 3 – może ukazać się na konsolach!

FALLOUT 3

Co na to wskazuje? Przede wszystkim fakt, że szef studia developerskiego Bethesda (który zajmuje się tworzeniem tego tytułu), Todd Howard, wypowiadał się o grze w Official Xbox Magazine UK. Na pytanie dziennikarza, czy gra pojawi się na konsoli Microsoftu, Todd zaczął się wykręcać i opowiadać o początkach developingu w 2004 roku, kiedy zespół liczył sobie zaledwie 10 osób. To dało wszystkim do myślenia – „nie powiedział nie". Zaraz po tym wydarzeniu oficjalne oświadczenie wydawcy wystosował Pete Hines, który... Też nie zaprzeczył. Wspomniał tylko, że nie były zapowiedziane żadne zmiany: „Tak, wspomnieliśmy, że gra jest w fazie opracowywania, ale nie wspomnieliśmy, na jaką platformę zmierza ten tytuł. Nic się w tym względzie nie zmieniło, nie mamy teraz zamiaru zdradzać naszych planów."
Znając multiplatformowe zacięcie zespołu Bethesdy można spodziewać się wszystkiego. Dla tych, którzy pamiętają, jedyną inkarnacją Fallouta na konsole był Fallout: Brotherhood of Steel, który to został znienawidzony przez fanów serii i nazywany złośliwie Fallout: POS (Piece of Shit). Pojawia się jednak światełko w tunelu, dające nadzieję, że część trzecia nie pójdzie w tym kierunku, co konsolowa odnoga serii. Oto bowiem jeden z czołowych producentów Bethesda, Ashley Cheng, wypowiadał się w wywiadach na temat swoich niezwykle negatywnych uczuć do Fallout: BOS.

KONSOLOWY HELLGATE: LONDON

Druga plotka dotyczy innej wielkiej gry z PC. Jeden z najbardziej wyczekiwanych tytułów na pieca, czyli Hellgate: London, gra, która nie może zawieść, absolutny pewniak – może pojawić się na konsoli Billa. Zach Karlsson (dyrektor biznesowy Namco Bandai – czyli wydawcy gry) w kilku wywiadach dał do zrozumienia, że Hellgate może pojawić się na konsolach. Zach nie powiedział wprost, że gra zmierza na konsole, ale wyraził się w taki mniej więcej sposób o ewentualnym porcie: „To jest wysoce niekorzystne, że taki zamysł znajduje się dość daleko od planów wydawniczych firmy". I jak tu nie kochać tej branży? Zamiast wprost powiedzieć, to się podsyca, ale ja chętnie bym skubnął konsolowego Hellgate'a. Nie powiem.

FINAL FANTASY XIII

Wracamy teraz do faktów i do słonecznej Japonii. Kolejne ciekawostki dotyczące FFXIII wypłynęły na wierzch. Gra od wielu miesięcy okupuje pierwsze miejsce najbardziej wyczekiwanych przez Japończyków produkcji i nic dziwnego, że kolejne informacje traktowane są z nabożną czcią. A wiemy już niemało.

■ Motomu Toriyama, reżyser Final Fantasy XIII przyznał, że intensywność i dynamika otwierającej grę sceny przerosła wszystko, co do tej pory w serii stworzono.
■ Gra rozpocznie się w momencie inwazji ze świata zewnętrznego (Pulse) na miasto Cocoon.
■ Mieszkańcy Cocoon martwią się, że ich miasto spadnie z wysokości i każdy podejrzany o przyczynienie się do katastrofy – jest skazywany na banicję.
■ Blondwłosy bohater z trailera jest ponoć bardzo „duży". Do tego stopnia, że może biegać nosząc dwie osoby, a rozmar jego buta wynosi... 33 cm.
■ Nomura wciąż projektuje postaci, które bohaterka spotka podczas swej przygody, są to zarówno przeciwnicy, jak i sojusznicy Lightning.
■ Naszą bohaterka, z niejasnych powodów, nie pamięta swojego prawdziwego imienia, ani szczegółów przeszłości. Według Toriyamy zadaniem gracza będzie rozwiązać tę tajemnicę jako część głównej linii fabularnej. Lightning jest ponoć specem od walk mieczem, magią i starć kontaktowych bez użycia broni. To wojowniczka, która w Cocoon była oficerem wysokiej rangi w pewnej nieznanej nam organizacji, a teraz jest wrogiem publicznym numer jeden i tropiona jest przez żołnierzy świętego rządu (Holy Government) – brzmi jak deklaracja jakiejś scjentologicznej sekty z Teksasu. Za co Lightning jest ścigana? Do końca nie wiadomo, władze Cocoon podają, że może ona być powodem zagłady mieszkańców miasta.

Dalej już jest tylko śmieszniej. W trailerze pokazywanym za zamkniętymi drzwiami na imprezie Jump Festa pojawił się nowy bohater. Blondyn o aparycji Seifera z FFVIII pojawia się na motorze, by pomóc Lightning otoczonej przez żołnierzy miasta. I tu ciekawostka, która mnie osobiście mocno rozbawiła: Otóż ów blondynek jeździ na dość specyficznym motorze, jak podają deweloperzy Trzynastki. Ten motor to nic innego jak... zmorfowana Shiva. Tak moi drodzy, Shiva, wzorem kultowych transformersów, potrafi morfować się w motor. Cieszycie się? To nie koniec, otóż przekształcając się w summona, motor rozdziela się na dwie postaci Shivy, które mają na sobie metalowe fragmenty tegoż wehikułu. Tak więc na plecach widać u nich fragmenty koła, gdzie indziej jest pewnie rura wydechowa, itp.
Jak wiadomo, w FFXIII będzie można prowadzić różne pojazdy i zdaniem Toriyamy, Shivę również można będzie „dojeżdżać" (tak, brzmi to idiotycznie) także w czasie walk.
Grywane demo gry pojawi się jeszcze w tym roku, a sama gra zadebiutuje w 2008 roku.

FINAL FANTASY VERSUS XIII

Poniżej podaję też informacje w punktach na temat drugiego projektu Square Enix na PlayStation 3.

■ Dzięki mocy PlayStation 3, gracze będą mogli brać udział w walkach zróżnicowanych wysokościowo, tak jak na trailerze (podejrzewam, że będzie to coś w rodzaju szybkiej zmiany wysokości i pola walki).
■ Gracze będą mogli walczyć u boku swoich sojuszników, którzy będą posiadać specyficzne umiejętności i broń.
■ W czasie walk będzie można wykorzystać w pełni całe środowisko i jego elementy, zarówno te pod, jak i nad postaciami.
■ Nomura i jego team wciąż pracują i testują mechanikę walki. Ponoć nie można będzie swobodnie biegać po całym środowisku pola bitwy, za to wprowadzony będzie jakiś dziwny system przemieszczania po nim. Tam gdzie rzucimy (zawiesimy?) miecz, tam przebiegnie postać (czy coś w tym stylu...).
■ Ze słów Nomury wynika, że można się spodziewać czegoś na miarę Kingdom Hearts
■ Developerzy zdradzają, że podczas bitew z setkami przeciwników, będziemy mogli użyć kilku/kilkunastu broni w jednej walce. Co ciekawe, można ich nawet używać jako zasłon i tarcz. Na czym to będzie polegać? Nie do końca wiadomo.
■ Gdy niebieskowłosy bohater wpada w tryb bojowy i chwyta miecz, to jego oczy zmieniają kolor na czerwony, a podczas szybkich przeskoków między żołnierzami, jego włosy błyskają na biało. Tetsuya Nomura nie obiecuje na 100 procent, ale planuje sprawić, by oczy bohatera zmieniały swój kolor, w tym na zielony.
■ W tym roku pojawić się ma trailer Versusa, w całości oparty na silniku gry, a nie jak poprzednio, jako prerenderowana animacja.

UE 3 RPG

Przy okazji warto wspomnieć, że Square Enix wykupiło licencje na najsłynniejszy silnik graficzny świata, czyli „epicki" Unreal Engine 3. Do jakich produkcji? Na pewno nie do Final Fantasy XIII, które to posiada swój własny, dedykowany silnik o nazwie White Engine. Spodziewam się za to, że inne produkcje kwadratowych będą wykorzystywały tę zacną technologię.

CRY ON

Trzeci tytuł spod skrzydła Mistwalker, Cry On, który miał przygotowywać zespół Cavia, zmienił zespół developerski na Artoon. Głównym designerem gry został Manabu Kusunoki odpowiedzialny wcześniej za Panzer Dragoon/Panzer Dragoon Saga. Wszystkie wcześniejsze koncepty, arty i prace wyrzucono do kosza – gra powstaje od nowa. Przy okazji też dodam, że mistrz Sakaguchi jest ogromnie zainteresowany sequelem Blue Dragona i jeśli Microsoft da mu zielone światło, z chęcią zabierze się za następcę tego RPG.
A sam Blue Dragon już wkrótce dostanie ciekawe dodatki do ściągnięcia z sieci. Wyczekujcie i wyglądajcie ich uważnie.

BIOWARE PISZE GRĘ NA PS3

Wszystko wskazuje na to, że coś tam chłopaki dłubią. Sprawa wyszła z obrębu kategorii zwykłej plotki, gdy z ust Raya Muzyka, przedstawiciela BioWare, padła nieopatrznie informacja o tym, że developer pracuje z nową konsolą Sony. Słowa te miały paść podczas koncertu Video Games Live w Edmonton. Na pewno nie będzie to Mass Effect, którego prawa trzyma w garści Microsoft, ale może długo oczekiwany MMORPG, który ma zostać przedstawiony w najbliższym czasie? Nie wiadomo.

THE WHITE COUNCIL CIĄGLE DYCHA

Na początku projekt tajemniczego rpg z licencją Władcy Pierścieni miał pokazać pazurki, potem rozeszła się informacja, że Electronic Arts grę skreśliło, a ostatnio wydawca wystosował oświadczenie, że gra nadal żyje, ale została przesunięta na późniejszy termin i prace stoją w miejscu.

Czas już kończyć, mam nadzieję, że to wydanie RPGamera się spodobało i wypada mi przy okazji życzyć Wam przyjemnej gry, szczególnie w świecie Final Fantasy XII. Do przeczytania za miesiąc. ■■

FINAL FANTASY XIII

HELLGATE: LONDON

GRYWALNA GROZA

Nie czas na przykuwające uwagę pogrubione wstępy, gdy tyle ciekawostek do napisania a jednokolumnowość rubryki doskwiera. Dlatego zamiast czytania węzłowatych introdukcji, proponuje rzucić gałką oczną w stronę poniższego tekstu. //groza@neo-plus.pl

Zanim przejdziemy do głównego dania, czas na chwilę szczerości. Otóż przyszła pora głęboko zastanowić się cóż by tu dalej czynić z niniejszą rubryką. Nie ukrywam, że miałem głupkowatą nadzieję, że z czasem przekształci się ona w swego rodzaju kompilację pracy niżej podpisanego i materiałów nadsyłanych przez czytelników. Nie zrozumcie mnie źle, mogę choćby i dwadzieścia kolejnych numerów pisać o historii gatunku, ważnych tytułach i twórcach. Temat to, co prawda, ciekawy, ale jednak dość nudny, dlatego też wolałbym, żeby ta rubryczka służyła aktywnej wymianie myśli i opinii. Nawet na tak mało istotny w kontekście życia, wszechświata i całej reszty temat, jak wirtualny horror. Niniejszym ponawiam więc apel o jakąkolwiek aktywność korespondencyjną. Chodzi Ci po głowie ciekawy temat, który można by w tym miejscu poruszyć? Jesteś maniakiem konkretnej serii gier i bardzo, ale to bardzo chcesz powiedzieć innym dlaczego też powinni? A może ktoś koniecznie chciałby mi udowodnić, że jestem ignorantem i nie mam pojęcia o czym piszę? Bomba. Do piór, zatem. Jestem istotą ludzką z (podobno) w pełni funkcjonalnym mózgiem i z chęcią wysłucham ciekawych opinii, porad, pomysłów, a i bluzgów – byle barwnych i bez powtórzeń. Tyle słowem wstępu. Jakby co, nic nie mówiłem. To ten, tamten, o.

Wracając natomiast do tematu – bieda Panie i Panowie, w horrorze bieda. W gatunku chwilowo panuje posucha kompletna, i to zarówno jeśli chodzi o wydawane obecnie gry (a właściwie ich brak) jak i zapowiadane tytuły (patrz wyżej). Tak, prawda, niedawno przez czytniki co poniektórych prześlizgnęło się tyleż rozdmuchane przez media, co średniackie Rule of Rose. Gdzieś tam na horyzoncie majaczą wielkie kontynuacje, czyli Resident Piąty i kolejny Silent Hill. Tyle, że autorzy raczej nie rozpieszczają nas informacjami na temat ich polerowanych w pocie czoła tajnych broni i zasadniczo jedyne, co dotychczas widzieliśmy, to króciutki teaser RE5, który może ale nie musi mieć cokolwiek wspólnego z planowaną na rok 2008 produkcją. Poza tym wiemy, że gra będzie wykorzystywać model rozgrywki wydarty z RE4, zombiaki nauczą się biegać, a temperatura (ciała) będzie jednym z ważniejszych czynników rozgrywki. Jeszcze mniej wiemy o nadchodzącej nieubłaganie piątej odsłonie Cichego Wzgórza. Właściwie jedyne, co zdradzili twórcy, to fakt, że gra NIE będzie mieć podtytułu „Shadows of the Past", natomiast klimatem nawiązywać ma do kultowej części drugiej, aczkolwiek autorzy wspomnieli także o chęci obsadzenia akcji w „nasłonecznionym, ale na swój sposób złowieszczym i pokręconym miejscu." Tia.

Nieco więcej wiadomo o tzw. „spinoffach," czyli tytułach pobocznych dla obu serii. I tak, małe, niewinne PSP zostanie jeszcze w tym roku zaatakowane przez SH: Origins, której akcja rozgrywać się będzie przed wydarzeniami z pierwszej części gry. Model rozgrywki, delikatnie to ujmując, zainspirowany został czwartą odsłoną Residenta, czyli koniec z predefiniowanymi ustawieniami kamery. Wychodzi na to, że SH:O będzie najbardziej nastawioną na intensywną akcję część sagi. Teren, który zwiedzimy pokryje się przynajmniej częściowo z tym z „jedynki." Muzyką ponownie zajął się niezastąpiony Akira Yamaoka, a pierwsze próbki jego nowych kompozycji brzmią obiecująco. Ale, ale, przecież fani serii wiedzą o tym wszystkim już od dawna.

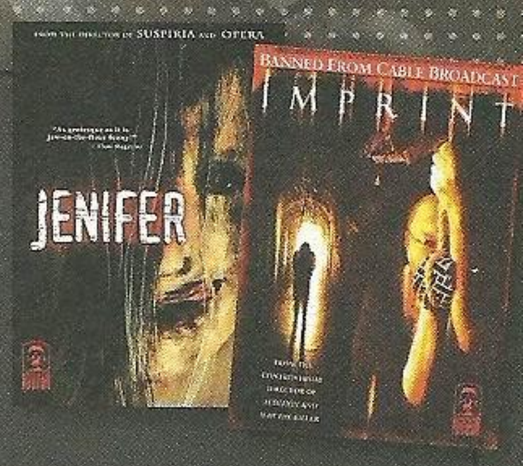
Więcej może o nieco bardziej enigmatycznym projekcie, mianowicie – Resident Evil: Umbrella Chronicles, zapowiadanym na Nintendo Wii. Z racji docelowej platformy, możemy nastawić się na sporo własnoręcznego celowania, machania i dźgania w stronę pojawiających się na ekranie truposzy. Co do samej rozgrywki, raczej nie ma obaw, że Capcom powróci do nieszczęsnych „celowniczkowych" odsłon RE w rodzaju Dead Aim czy Survivor. Rozgrywka Umbrella Chronicles ma przypominać tą z RE4, z oczywistym wykorzystaniem możliwości wiilota i niemal stuprocentowym nastawieniem na ciągłą akcję. Na temat scenariusza da się słyszeć sprzeczne opinie. Wczesne zapowiedzi zdradzały, że gra będzie swego rodzaju kompilacją wszystkich części, począwszy od REO, na RE4 skończywszy, a gracz miałby przebijać się przez najciekawsze, bądź nieznane dotąd epizody kolejnych gier. Później jednak pojawiły się także głosy twierdzące, że UC dostanie własną, indywidualną ścieżkę fabularną, a akcja rozgrywać się będzie pomiędzy wydarzeniami z RE: Code Veronica i RE4.

Tyle o wielkich. Poza powyższymi projektami, w przygotowaniu jest kilka, w porywach do kilkunastu tytułów. Remedy w pocie czoła kończy Alan Wake, zapowiadającą się nie tylko na wciągającą grę, ale też niebanalną opowieść. Atari zamierza wypuścić kolejną odsłonę przedwiecznego Alone in the Dark, tym razem oferującą otwarty świat i strukturę misji opartą na modelu serialu telewizyjnego (na myśl o potencjale wypuszczania odpłatnie w sieci nowych epizodów szefostwo już zapewne zaciera rączki). Natomiast nie ukaże się najprawdopodobniej Call of Cthulhu: Destiny's End. Tworząca grę firma Headfirst Ent, autorzy niezłej Dark Corners of the Earth, przestała istnieć, pozostaje co najwyżej mieć nadzieję, że ktoś wykupi licencję i dokończy projekt. Ach, na koniec warto wspomnieć, że gdzieś tam w swych mrocznych laboratoriach Sega przygotowuje zapewne konwersję czwartej części House of the Dead na konsole nowej generacji. HotD4 szaleje w japońskich salonach gier od ponad roku i – niezmiennie dla serii – przynosi kupę frajdy z siania ołowiem do watach zombie. Przez całe pół godziny jakiego zapewne potrzeba na jej ukończenie.

To by było na tyle, drogie dziewczęta i chłopięta. Niby niemało się szykuje wrażeń w tym (powiedzmy) roku. Fakt jednak faktem, że na razie mamy tylko dosyć mgliste zapowiedzi, a mało konkretów. Niniejszym więc zapraszam Czytelników do drugiej części dzisiejszego odcinka, tym razem nie mającej wiele (właściwie nic ale umówmy się, że jakiś tam, głęboko skryty, związek jest, w końcu to pismo o grach) wspólnego z grami, za to sporo z horrorem jako takim. ■■ DrMax

JESTEŚ MANIAKIEM KONKRETNEJ SERII GIER I BARDZO, ALE TO BARDZO CHCESZ POWIEDZIEĆ INNYM DLACZEGO TEŻ POWINNI?

MASTERS OF HORROR



Jakieś dwa lata temu niejaki Mick Garris (reżyser m.in. drugiej części Crittersów i opartych na prozie Kinga miniseriali Lśnienie oraz Bastion) rozpoczął realizację odważnego projektu, mającego w założeniu skupiać największych twórców filmowego horroru. Master of Horror, bo tak – nieco megalomańsko – nazwano serial, miał składać się z trzynastu odcinków. Każdy epizod miał stanowić osobną historię, wyreżyserowaną przez innego mistrza. Z początku projekt został przeznaczony do bezpośredniego wydania na DVD, z czasem jednak zainteresowała się nim stacja Showtime. W rezultacie, Mistrzowie Horroru zostali wyemitowani w amerykańskiej kablówce, zyskując sobie sporą popularność wśród widzów. Poniżej krótki opis odcinków wraz z ocenami.

Incident on and off a mountain road – Don Coscarelli, twórca serii Phantasm, serwuje dosyć dynamiczne otwarcie sezonu, w formie historii podróżującej samotnie kobiety prześladowanej przez lekko upośledzonego olbrzyma mającego słabość do damskich oczu. Pozornie prostacka historyjka rozwija się, dzięki retrospekcjom, w stronę dosyć nieprzewidywalnego zakończenia. Niezłe jak na początek. Trzy na pięć pustych oczodołów.

Dreams in the witch house – Znany z adaptacji historii H.P. Lovecrafta Stuart Gordon także i tym razem sięgnął po tekst mistrza z Providence, tym razem opowiadanie o studencie prześladowanym przez wiedźmę i jej mało sympatycznego chowańca. Historia wierna oryginałowi, ale przeniesiona do współczesności traci tę otoczkę ciasnych uliczek i mrocznych kamienic czynszowych z początku wieku. Tym niemniej cztery na pięć nienaturalnie małych odcisków rąk.

Dance of the Dead – Wyreżyserowana przez Tobe Hoopera (oryginalna Teksańska masakra piłą mechaniczną) dosyć miałka acz dynamicznie zmontowana historyjka zepsutego społeczeństwa przyszłości, w którym nawet zombiaki mają swe zastosowanie w przemyśle rozrywkowym. Ciekawy pomysł winduje ocenę na trzy na pięć elektrowstrząsów.

Jenifer – Dla wielu kultowy twórca włoskiego horroru, Dario Argento, opowiada historię Jenifer – dziewczyny o pięknym ciele ale makabrycznie zdeformowanej twarzy i umysłowości trzylatka. Nasza bohaterka budzi wpierw obrzydzenie, później współczucie, w końcu pożądanie napotkanych mężczyzn, którzy nie podejrzewają, że Jenifer też ma swoje tajemnice. Pomimo przewidywalnego zakończenia, zdecydowane pięć na pięć fruwających kocich jelit.

Chocolate – Odcinek opowiadający o mężczyźnie, który pewnego dnia odkrywa, że zaczyna dzielić zmysły z nieznaną mu kobietą. Wyreżyserowane przez samego Garrisa, niestety, największa wpadka pierwszego sezonu. Zaledwie jeden na pięć bardzo nudnych scenariuszy.

Homecoming – Zmarli na froncie żołnierze powracają do życia jako zombie i masowo truchtają do punktów wyborczych, głosować przeciwko republikanom. Pomysł niby z potencjałem, ale w realizacji pana Dante (Gremliny) wyszła z tego płaska agitka okraszona badziewnym aktorstwem. Dwa na pięć pośmiertnych odznaczeń.

Deer Woman – Jeden z lżejszych odcinków, prezentujących bardziej komediowe podejście do horroru. Dwóch policjantów próbuje rozwikłać sprawę tajemniczych morderstw, których ofiary zostały dosłownie stratowane. Zdecydowanie bardziej zabawne niż straszne, ale ogląda się miło. Trzy na pięć odcisków racic.

Cigarette Burns – Odcinek Johna Carpentera, przez wielu uważany za najjaśniejszy punkt pierwszego sezonu, z czym raczę się nie zgodzić. Fakt, historia poszukiwania tajemniczego filmu „Ostateczny koniec świata" buduje mile psychodeliczny klimat i trzyma w napięciu, ale jest dosyć ordynarną powtórką z wcześniejszego filmu Carpentera „W paszczy szaleństwa." Cztery na pięć anielich skrzydeł.

Fair-haired Child – Umiarkowanie wciągająca opowieść o dziewczynie porwanej przez okultystycznie świrniętą parę, która planuje złożyć ją w ofierze, żeby przywrócić do życia swego syna. Nie boli. Trzy białowłose pokraki.

Sick Girl – Kolejna komedyjka, historia popapranego związku dwóch kobiet i robala z Brazylii. Dwa na pięć wyssanych mózgów.

Pick me up – Doskonały odcinek Larry'ego Cohena poświecony zmaganiom kierowcy tira, seryjnego mordercy mordującego autostopowiczów z autostopowiczem, seryjnym mordercą mordującym kogo popadnie. Pięć na pięć upojnych nocy w motelu.

Haeckel's Tale – Odcinek oparty na prozie Clive'a Barkera. Zasadniczo powtórka z Frankensteina, z dodatkiem ukochanej przez Barkera perwersyjnej makabry. Mimo wszystko umiarkowanie wciągająca. Trzech na pięciu nadgniłych kochanków.

Imprint – Dla wielu najlepsza rzecz w sezonie, a jednocześnie jedyny odcinek, który okazał się zbyt „mocny" dla telewizji. Wyreżyserowany przez japońskiego króla makabry Takashi'ego Miike (choćby Ichi the Killer, szczerze polecam ludziom, którzy uznali Oldboya za brutalny film), trzymający w napięciu i momentami bardzo okrutny epizod. Pięć na pięć płodów wyrzuconych do rzeki.

Podsumowując, seria, choć nierówna, oferuje kilka perełek, których nie powinien przegapić żaden fan gatunku. Pierwszy sezon, dostępny od zeszłego roku na DVD (nie u nas, oczywiście) cieszył się sporą popularnością, dlatego też szybko ruszyła produkcja drugiego, który właśnie zakończył pierwszą emisję w amerykańskiej TV.

PRENUMERATA, NUMERY

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORYTETEM!

WARIANT 1

+ GRA + DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów magazynu w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas trzy prezenty:

- PEŁNĄ GRĘ NA PLAYSTATION 2*
- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

WARIANT 2

+ DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów magazynu w atrakcyjnej cenie, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas dwa prezenty:

- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

* – gra może być w wersji promocyjnej, nie przenaczonej do sprzedaży, ale jest to pełna wersja. Oferta ważna przez cały czas.
** – gadżety związane z grami na konsole to między innymi: koszulki z gier, smycze z logosami, pocztówki, plakaty, soundtracki i różne inne fajne bajerki!

新プラス NEO PLUS
SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO WII + DS

NOWOŚĆ!

KOLEKCJA N+

N+ T-SHIRT HEAVY

CENA: 39.90 PLN

- Megatrwały nadruk, nie do sprania
- Dobry materiał
- Elastyczny ściągacz
- 100% bawełny
- Podwójne szwy wykończeniowe
- Koszulki nie kurczą się w praniu, nie rozciągają i nie zmieniają koloru

N+ BLUZA TRAFFIC

CENA: 57.99 PLN

- Megatrwały nadruk, nie do sprania
- Supergruby, dobry materiał
- Długi rękaw, elastyczny ściągacz
- 55% bawełny / 45% polyestru
- Podwójne szwy wykończeniowe
- Koszulki nie kurczą się w praniu, nie rozciągają i nie zmieniają koloru

N+ CZAPKA CLASSIC

CENA: 39.99 PLN

- Różne kolory (pełna oferta online)
- Wyszywane logo
- Regulowany rozmiar (metalowa sprzączka)
- 100% bawełny

Do ceny gadżetów należy doliczyć koszta przesyłki w wysokości 6 zł bez względu na ilość i wartość zamówienia

Więcej kombinacji kolorystycznych i możliwość zamówienia koszulki N+ z własną ksywą w sklepie FANATYK.PL

ARCHIWALNE I KSIĄŻKI

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

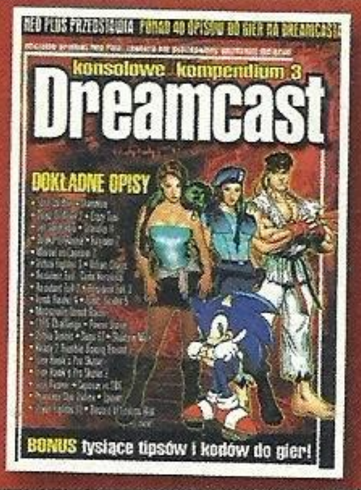
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 89,99 zł
płacisz jak za **10 numerów**, dostajesz **12 numerów, pełną grę na PS2, demo i gadżet!**

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 49,99 zł
dostajesz **6 numerów** w aktrakcyjnej cenie, a do tego **demo gry na PS2 i gadżet!**

Preumerata poza granicami Polski: 12 - Europa z Rosją i Izraelem - 199,99 PLN, 12 - Ameryka Północna, Afryka - 249,99 PLN, 12 - Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 279,99 PLN, 12 - Australia i Oceania - 359,99 PLN

KONSOLOWE KOMPENDIUM 1
■ Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64. Liczba stron: 272, cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2
■ Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie. Liczba stron: 320, cena: 18.99 (z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3
■ Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2. Liczba stron: 272, cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Kolekcja N+:
N+ T-Shirt Heavy - TS1
N+ Bluza Traffic - B1
N+ Czapka - C1

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 173,97,-
kwota słownie: Sto siedemdziesiąt trzy złote i 97 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: P12 + KK3 + N50,N51 + TS1
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon (22) 716–87–98 w poniedziałki w godzinach 13-15.

FAQ

listy od czytelników w imadle Banana

KONKRETY SMSem

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

↘ Cześć! Po zapowiedzi Mass Effect spłonąłem i mam pytanko. Czy jest szansa, że gra ukaże się przynajmniej (aż) z polskimi napisami? I nie chodzi tu o instrukcję lub pudełko. Jeśli tak, to kradnę sąsiadowi krowę i kupuję X360. Pozdro dla całej redakcji.

Uwaga, uwaga! Informacja bezpośrednio od źródła, czyli od Jarka Andruszkiewicza z Microsoft Polska: TAK! GRA MASS EFFECT BĘDZIE KINOWO ZLOKALIZOWANA! BĘDĄ POLSKIE NAPISY!

↘ Siema, mam pytanie – jak można nagrywać filmy na PS2? /Mr. Hinol

Jedyny sposób, jaki przychodzi nam do głowy, to przez EyeToya. Celujesz kamerką w telewizor, na którym leci film i nagrywasz, zdaje się że całe 30 sekund.

↘ Mam pytanko – kiedy bdzie kurde God of War 2? I jeszcze jedno, kumpel mówi, że komputer pod względem gier i grania jest lepszy od PS2 i Xboxa 360.

Kratos spada i spada, ciągle przesuwany jest termin premiery. Ostatnie wieści mówią o 30 marca, ale nie zdziwimy się, gdy przez bardzo bliską premierę PS3 w Europie poleci na kwiecień, a nawet późny kwiecień. Hej, a my mamy już całe dwa levele tej gry i w kółko je maglujemy, hehe... Co do Twojego kumpla – ee tam, się zna. Niemal wszyscy nasi znajomi pracujący w pecetowych redakcjach magazynów z grami mają w domu zarówno pecety (ech, ten WoW...), jak i konsole, bo po prostu lubią dobre gry. Jednym z argumentów, jak się okazuje, jest też fakt, że gry multiplatformowe ostatnio często ukazują się najpierw na konsolach.

↘ Kiedy wydane będą takie gry jak Free Runing i Jackass The Game?

Parkour ma się pojawić w marcu lub kwietniu i wszystko wskazuje, że to udana pozycja. Zrecenzujemy natychmiast, jak otrzymamy egzemplarz. O terminie premiery Jackassów wydawca na razie miliczy. Stawiamy na lato, albo że w ogóle nie wyjdzie na PS2, a tylko na PSP...

↘ Mam pytanie o Finala VII (tak, wiem że to gra z epoki kamienia łupanego). Po napisach końcowych wyskakuje czarny ekran z przelatującymi gwiazdami... I jak zresetuję szarego to zaczynam w jaskini i nie mogę z niej wyjść!

W jaskini po resecie. Jasne.

↘ Siemanko – konkretne pytanie. Czy gry z PS one i PS2 będą normalnie współpracowały z PlayStation 3? To znaczy czy będzie można w nie grać?

Tak, poza nielicznymi wyjątkami. Co więcej, w USA i Japonii pojawił się już upgrade firmware'u konsoli eliminujący problemy z wyświetlaniem grafiki, o których pisaliśmy w poprzednim numerze przy okazji dokończenia testu peestrójki. Spodziewamy się, że nowy firmware będzie dostępny „z pudełka" w europejskiej wersji konsoli.

↘ Siemka. Normalnie głupi jestem czy coś i mam pytanko: czy PS3 odtwarza filmy HD-DVD czy tylko te Blu-Ray? Im więcej czytam, tym mniej wiem.

Trochę techniki i się człowiek gubi, co? PlayStation 3 odtwarza filmy DVD i Blu-ray. NIE odtwarza filmów HD-DVD. NIE BĘDZIE odtwarzać filmów HD-DVD w przyszłości.

WITAJCIE

Za nieco ponad miesiąc będziemy mieli PlayStation 3 w Polsce. Każda nowa generacja na naszym rynku skłania Was do refleksji. Nad telewizorami HD przede wszystkim, ale też rolą gwiazdorów filmów klasy oznaczanej literką z końca alfabetu i problemem ściskania w garści różnych przedmiotów. Ale w sumie nic dziwnego – wiosna przyszła w tym roku jakby nieco wcześniej. Na Wasze przenikliwe obserwacje, błyskotliwe komentarze i dogłębne analizy czekam jak zwykle pod adresem banan@neo-plus.pl. Może tym razem skrzynka się nie wywali pożerając wszystkie maile, jak to miało miejsce z korespondencją ze stycznia

email: banan@neo-plus.pl SMS: +48 517 785 776 listy: NEO PLUS, skrytka pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

GOTOWA NA WSZYSTKO

Drogi Bananie!
Wybacz poufały nagłówek, ale doprawdy nie wiem jak inaczej zacząć ten list, niestety nie posługuję się swobodnie wyrażeniami typu szacun, pozdro itp. Nie ten wiek, niestety.
Zwracam się do Ciebie z prośbą o napisanie czegoś mojemu mężowi, żeby przestał przede mną chować Neo Plusy, które lubię czytać (A od rubryki FAQ jestem wręcz uzależniona).

↳ **Chyba zawsze będę czuł się trochę niezręcznie, zwracając się do kogokolwiek słowami „Mężu", ale spróbujmy.**

Mężu, przestań chować przez Magdą Neo Plusa.

Poszło nawet łatwiej, niż się spodziewałem.

Muszę je podkradać i czytać ukradkiem w... no, nieważne gdzie, w każdym razie żądam swobodnego dostępu.
Poza tym czas spędzany przy konsoli jest niesprawiedliwie podzielony: Mąż – 8 godzin, synek – 1 godzina, a ja pół. Chyba, że wstanę przed nimi (co nie jest łatwe, bo synek wstaje o 6:00). I pomyśleć, że są gracze zmuszający swoje dziewczyny czy żony do grania!

↳ **Nie wiem, którą dokładnie z trzech części, na które dzielony jest dzień wykorzystuje na granie Twój mąż – tą, którą należałoby poświęcić na pracę, na sen, czy spędzanie czasu z rodziną? Ale jakbym nie patrzył wyszłaś albo za cierpiącego na bezsenność, rodzinnego pracoholika, antyfamilijnego pracusia, który lubi się wyspać albo też bezrobotnego, kochającego rodzinę i sen mężczyznę.**
Nie wygląda to dobrze.

„ZWRACAM SIĘ DO CIEBIE Z PROŚBĄ O NAPISANIE CZEGOŚ MOJEMU MĘŻOWI, ŻEBY PRZESTAŁ PRZEDE MNĄ CHOWAĆ NEO PLUSY, KTÓRE LUBIĘ CZYTAĆ!"

Chcę też zaprzeczyć rozpowszechnionemu, acz błędnemu przekonaniu, jakoby gry odciągały dzieci i młodzież od nauki.

↳ **Na szczęście to nie w tym obozie. Tu wszyscy jesteśmy zdania, że właściwie dobierane i ogrywane przez dzieci w towarzystwie rodziców mogą pomóc w rozwoju przyszłych pro gamerów i ich niedopuszczanych do konsol żon.**

Nasz 4-letni synek uczy się z własnej woli liter i języka angielskiego, żeby wreszcie samemu czytać opcje (strach pomyśleć, co będzie, jak jeszcze nauczy się sam włączać konsolę).

↳ **Prawdopodobnie zajmie te pół godziny, które na razie na zabawę poświęcasz Ty.**

Pozdrawiam i czekam niecierpliwie na następne Neo Plusy.
Zdesperowana żona, czyli Magdalena
PS: Kiedyś musiałam podkradać bratu Secret Service

↳ **Twoje oddanie sprawie grania i czytanie wszystkich właściwych gazet budzi mój niekłamany podziw. Jednocześnie spieszę z informacją, że nie jesteś sama w swoim boju o równouprawnienie wobec konsol.**
Siostry – zrzućcie jarzmo dzierżących w rękach pady tyranów. Zrzucanie zacząłbym od prania zawsze tylko połowy skarpetek bez pary, potem ograniczyłbym menu do tych potraw, które szykuje się na parze, a zakończył na chronicznych, ciągnących się dłużej niż trzy tygodnie bólach głowy. Macie narzędzia, którymi jesteście w stanie wygrać tę batalię. Musicie tylko działać konsekwentnie.

W LOKALU NOWEJ LIZACJI

Cześć. Mam pytanie do Gulasha, który poruszył sprawę lokalizacji w listopadowym numerze. Spotykacie się i rozmawiacie z dystrybutorami i wydawcami gier – jak oni widzą sprawę polskich wersji, kiedy gracze konsolowi w Polsce przestaną być traktowani po macoszemu.

↳ **Widzą ją tak, jak my – chcieliby żeby wszystko było lokalizowane, ale nie zawsze mogą zrobić tyle, ile wszyscy byśmy sobie życzyli. Ale nie jest źle – obraz w tej chwili jest o niebo lepszy niż jeszcze kilka lat temu, kiedy można było poskakać sobie w polską Księgę Dżungli za trzy stówki z matą. Pojawiły się nie tylko gry zlokalizowane kinowo, czyli z napisami na dole ekranu, ale też po kilka tytułów z lokalizacjami pełnymi – z lektorami podkładającymi głosy bohaterów gier. I chociaż tych ostatnich nie jest zbyt wiele, to mieliśmy już w pełni zdubbingowane gry na PS2, PSP i Xboxa 360. Wciąż nie jest to bardzo dużo, ale dzieje się w tym temacie znacznie więcej niż kiedykolwiek dotąd. W okolicach premiery Xboxa 360 planowane lokalizacje objęły Viva Pinata (pełna), oraz Dead or Alive: Xtreme 2 i Crackdown, a w przyszłości polski wybierzemy z menu także w Mass Effect i Forza Motorsport 2. Z kolei na PS2 zlokalizowane zostały Stuart Little 3, 24: The Game, SingStar '80s, Buzz: Muzyczny Quiz, Buzz! Junior: Zabawa w dżungli, EyeToy Play Sports i Killzone Liberation na PSP. W planach są zaś dalsze SingStary i Buzzy, a także lokalizacje największych już wydanych hitów z PS2, które do ponownej sprzedaży trafić mają po polsku i w odpowiednio atrakcyjnej cenie. Zresztą gruszek w popiele nie zasypiają też dystrybutorzy – CD Projekt, EA Polska i LEM.**

Ktoś w ogóle próbuje załatwić sprawę lokalizacji? Nadchodzi PS3, chyba czas poruszyć tę kwestię? Interesuje mnie głównie lokalizacja na PS3...
milimetr

↳ **Gulash: Kiedy przestaniemy być traktowani po macoszemu? Wtedy, kiedy każdy przeciętny polski gracz konsolowy będzie zarabiał tyle pieniędzy, że wypad dwa razy w miesiącu po nową grę za dwieście złotych nie będzie stanowił dla niego problemu. Po prostu nie opłaca się lokalizować gier, które nie mają hitowego potencjału, bo koszta tego przedsięwzięcia są wysokie. Nie chodzi oczywiście o przetłumaczenie i zaimplementowanie polskiego tekstu w kodzie gry, ale o zamówienie w tłoczni XX tysięcy sztuk polskiej wersji. Specjalnie dwa iksy. Jeśli gra nie sprzeda się powyżej pewnego poziomu, polski wydawca do niej dorzuci. A to przecież biznes i nikt dorzucać nie chce. Ale nie jest tak, że nic się w tym temacie nie dzieje – EA, Microsoft, CD Projekt i Sony starają się lokalizować potencjalne hity. I jestem pełen podziwu dla decydentów, że za takowy uznali Mass Effect na Xboxa 360. Natomiast jeśli chodzi o PlayStation 3, no nie wiem, najpierw baza użytkowników konsoli za 2399 musiałaby być naprawdę spora, a jeśli tak niewiele jest tłumaczonych gier na PS2 i Xboxa... Więc pewnie na początku nie ma na co liczyć.**

■ **Crackdown to kolejna udana lokalizacja gry konsolowej od Microsoftu.**

RZUT WIILOTEM

Wiitam. Na początku chciałbym pozdrowić całą redakcję i wszystkich czytelników. Przechodząc do rzeczy. W tamtym tygodniu kupiłem Wii.
I chciałbym powiedzieć coś o tej konsolce. Zacząłem grać i muszę powiedzieć, że gra się naprawdę ciekawie. Grucha siedzi w ręku i moim zdaniem paski na rękę też są OK.

↳ **Dopiero teraz zdałem sobie sprawę, jak bardzo cieszę się, że koleje losu pchnęły mnie w ramiona branży gier, a nie tej koncentrującej się na tej dziedzinie życia, w której zdania, jak to powyższe, stanowiłyby lwią część korespondencji od zdesperowanych i samotnych czytelników.**

Nie wiem, jak Ci ludzie musieli grać, żeby to pozrywać, ale chyba liczyli na kasę od Nintendo.

↳ Akurat w to, że niektórzy gracze są mniej manualnie uzdolnieni jestem w stanie uwierzyć, ale podobnie wierzę, że część z tych incydentów była ściemniona.

Po drugie (coś dla chcących zakupić konsolę). Tak, jak już ktoś z redakcji powiedział, Wii, przynajmniej dla mnie, jest konsolą do zabawy. Można sobie pomachać, ale... ile można? Więc jeżeli ktoś woli prawdziwe granie, radziłbym zakupić Xboxa 360 albo poczekać na wypasione PlayStation 3. Wszyscy wiedzieli, że grafa w Wii nie będzie taka, jak na innych konsolach nowej generacji. Na początku to przeszkadza, ale później da się przyzwyczaić.
cchriscros

↳ Przynajmniej tak długo, jak koledzy nie mają zbyt wielu konsol, których parametry znacznie przewyższają tę posiadaną przez Ciebie.

CRT: CZY TO MA SENS?

Wiem, że pewnie masz po dziurki w nosie tego rodzaju listów, ale wszędzie są tylko porady odnośnie monitorów LCD (jak taki kupię, to do niczego mi się nie przyda, a wciąż są koszmarnie drogie). Planuje zakup 360tki, telewizor LCD mam w planach kupić dopiero za rok (powinny stanieć o jakieś 40 procent, a poza tym, na razie mnie nie stać). Mam na karku 30 wiosen, jednak temat komputerów i wszelkich związanych z tym akcesoriów jest mi obcy; wstyd przyznać, tylko TV i konsole ;) Na „przeczekanie" chcę kupić tani używany monitor CRT. Czy to ma sens, a jeśli tak, czym kierować się przy wyborze?
Pozdrawiam
DS

↳ Żaden wstyd, od tego masz przecież przeróżne poradniki, no i Neo Plusa. Tani, duży CRT nie jest złym wyborem oprócz tego, że będzie deko wypalony, wielki, ciężki jak cholera i w proporcjach 4:3, co może oznaczać czarne paski na ekranie (góra i dół) w grach. Spokojnie namierzysz 21-calowe monitory na aukcjach internetowych poniżej 300 złotych. Gulash namierzył rok temu 22-calowy monitor CRT w idealnym stanie i z płaskim kineskopem firmowanym przez Mitsubishi za pięć stówek. Do łamania N+ nie ma lepszego – LCDki mogą się schować. Przynajmniej takie, których cena nie przekracza dwóch tysięcy.

BUJDA NA RESORACH

Witam! Zaciekawiła mnie informacja o nowym PSP. Co prawda z tego, co wiem, to ma być jedynie ulepszona o kilka bajerów wersja, jednak nie jestem pewien, czy gry będą wychodzić jednocześnie na oba modele tej konsolki. Dokładniej: czy Sony ma zamiar rozegrać to tak, że gry z tego „nowego" PSP będą chodzić na starym, czy też nie. Mam nadzieję, że dysponujecie takimi informacjami lub przynajmniej macie jakiekolwiek domysły, bo ja niestety z tego, co przeczytałem w internecie, nie mogę nic wywnioskować. Bardzo proszę o odpowiedź i pozdrawiam.
Jarkef

■ Pride jest japoński, UFC amerykański, a po koksie może i Nastuli nie obejrzymy już w ogóle, ale fajnie pomarzyć.

↳ Internet jest fajny, ale czasem to też wielki śmietnik plotek i domysłów. Nic nie wiadomo o nowym PSPku, tylko jakieś niepotwierdzone nigdzie plotki. Na pewno Sony pracuje nad różnymi prototypami, jak każdy z trzech koncernów, ale czy któryś z nich ujrzy kiedyś światło dzienne – nie ma pewności.

POWRÓT NA RING

Mam małą prośbę. Chodzi mianowicie o listę gier traktujących o MMA, bez względu na konsolę czy rok wydania. Byłbym bardzo wdzięczny gdybyście druknęli ją w Neo Plus albo po prostu podali ją w odpowiedzi. Interesuje mnie też, czy wiecie coś może o grach dotyczących MMA, które mają dopiero powstać (czyli pewnie już na next-geny).
Mulambo

↳ Tak, to powtórka listu sprzed miesiąca. Bardzo nie lubię sytuacji, w której trzy dni po oddaniu pisma do druku dostaję komunikat prasowy podważający wszystko, co właśnie napisałem. No więc po wyczekaniu na moment, kiedy już publicznie się ośmieszę, THQ w komunikacie prasowym poinformowało o zabezpieczeniu sobie praw do stworzenia gier na licencji UFC. Na mocy umowy THQ ma mieć wyłączność na tworzenie gier o półnagich panach tarzających się po podłodze klatki i kopiących kolanami w głowę do końca roku 2011 (ostatnia ukaże się rok po pierwszej Odysei kosmicznej!) na wszystkie obecne i next-genowe platformy, w tym przenośne i pecety.

IT'S' A ME, RON!

Pozdrowienia dla Brocka Landersa i Chesta Rockwella! Zobaczcie, co udało mi się znaleźć w internecie – zdaje się, że Wasz kumpel po fachu, niejaki Ron, zagrał w ekranizacji jednej z popularnych gier video! A w jakich Wy chętnie byście zagrali?
Yamaoka

COŚ SIĘ DZIEJE

Witam! Ostatnimi czasy nie można narzekać na brak wydarzeń związanych z konsolami, nieprawdaż? Niedawna premiera dwóch nowych systemów, wysyp pięknych gier, które dopiero pokazują moc, która drzemie w trzewiach tych konsol... No ale ja nie o tym. Mianowicie, ostatnio, jak zrobiłem sobie mały spacerek, aby odetchnąć od szkoły (innymi słowy: wagarowałem :) zauważyłem pod Empikiem w CH Galaxy w Szczecinie jednego faceta ubranego w bluzeczkę X360 i kilka naprawdę bardzo ładnych hostess przygotowujących kilka stanowisk do grania na Xboxach. Aale co to były za stanowiska! Cztery sofy z mięciutkimi poduszeczkami, przed sofą stolik, na którym stał duży telewizor LCD Samsunga, obok niego Xbox 360, a na ekranie zapuszczone Gears of War. Takich stanowisk było cztery, plus cztery stanowiska z mniejszymi telewizorami oraz iXami za ochronną szybą. I to wszystko w Polsce, kraju, wydawałoby się, totalnie ignoranckiego w temacie konsol! Można powiedzieć, że ta prezentacja (trzydniowa, dodajmy) odniosła chyba skutek podobny do zamierzonego, a mianowicie przekonać jak najwięcej osób do zakupu maszynki Microsoftu. Przez stanowiska przewijało się mnóstwo osób, młodsze dzieci mogły pograć w Viva Pinata, troche starsze w Fifę 07, DOA 4 i PGR 3, a pełnoletnie „dzieci" w GoW. Ponadto urocze dziewczęta rozdające ulotki i lizaki z logiem X'a, to wszystko sprawiło, że nawet osoby konkretnie nie siedzące w temacie zatrzymywały się choćby na chwilkę przy tych atrakcjach. W każdym bądź razie ja, kiedyś zaciekły przeciwnik konsoli Billa, teraz zaczynam rozmyślać nad kupnem owej cudnej, wg mnie, maszyny (...).
Microsoft nie ma Europy w miejscu, gdzie plecy kończą się „pęknięciem". A Sony ma. Anyway, w każdym razie ja jestem miło zaskoczony tym, że coś się w końcu zaczyna dziać.
Singleplayer

↳ Banan już poszedł i zostałem ja, Gulash. Jak to „coś się zaczyna dziać"? A nie działo się przy okazji Experience? Turniejów Tekkena? Ligi PlayStation? Mało było tam hostess? Standów z grami? A turnieje Pro Evo? Lokalizacje, promocje, prezentacje? Dzieje się coraz więcej, a nie „zaczyna się dziać"! Kręci się, kręci!

KONKRETY SMSem

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

↘ Witam! Kiedy ma wyjść Valkyrie Profile 2 Silmeria w Polsce? I czy to prawda, że PS2 psuje memorki od PS one?

Square działa jakimiś dziwnymi ścieżkami – wydali właśnie FFXII w Europie (nasz dystrybutor – Cenega), a Silmerię coś trzymają nie wiadomo po co. Importować z USA – tyle pozostaje. Jeśli chodzi o memorkę z PS one na PS2 – nie, nie psuje, a służy jedynie do odczytywania i zapisywania stanów gier z poczciwego PSXa.

↘ Witajcie. Mam pytanie odnośnie serii Pro Evo. Mam PES4 i duże wątpliwości, czy jest sens kupować nowsze części, skoro w grafice brak zmian. Czy w tym temacie coś jeszcze drgnie, czy raczej już się nie spodziewać? Ostatnio zacząłem uczyć się używania super cancela. Powiedzcie, czy pod tym względem są duże zmiany w nowszych częściach? Czy naprawdę trzeba się tego nauczyć, by dać radę najlepszym w tej grze, skoro konsola nie stanowi już dla mnie żadnego wyzwania niezależnie od drużyny i stopnia trudności?

Tym bardziej powinieneś przesiąść się na PES6 – konsola gra lepiej i jest bardziej wymagającym przeciwnikiem. Poza tym super cancel w PES4 i w PES6 to dwie różne bajki. Jak chcesz sprawdzić swoje umiejętności, to wybierz się na jeden z turniejów w PESa (ogłoszenia znajdziesz na forum.pes-scena.pl), tam przekonasz się, jak ważny jest super cancel w walce z prawdziwym przeciwnikiem. Grafika również jest coraz lepsza, to się wyczuwa po prostu przez kontakt z każdą kolejną wersją. Animacje, twarze...

↘ Wiecie, jaka jest fundamentalna różnica między wersjami najnowszej Zeldy na GameCube i Wii? Link na Gacku jest leworęczny, a na Wii po raz pierwszy w historii serii włada wyłącznie prawą ręką!

Wiemy, ale czy to naprawdę ma jakiekolwiek znaczenie oprócz bycia ciekawostką przyrodniczą? Fundamentalną różnicą byłoby na przykład przedstawienie Linka jako brazylijskiego ladymana-transwestyty.

↘ Cześć, od razu lecą pozdrowionka dla redakcji. Jak się ma sprawa z dużymi telewizorami CRT przeznaczonymi do odbioru sygnału HD? Czy opłaca się taki kupić za 2 koła, zamiast LCDKA (na przykład Samsunga CW29z408p). /Eso

Odradzamy. Zdecydowanie. Wprawdzie obraz będzie lepszy niż na CRT pozbawionym wejść komponentowych, ale wstrzymaj się kilka miesięcy i za dwa koła wyhaczysz 32 cale LCD w pełnym 720p, albo już teraz za dwa i pół 27 cali.

↘ Czy wiecie coś na temat kolejnej części Shenmue? Powstanie w ogóle? Tak na marginesie, powiedzcie co się stało z dawną, wielką Segą, wypuszczającą hit za hitem? Teraz większość ich gier jest po prostu przeciętna. Zdarzają się wyjątki, ale to nie to samo, co kiedyś... /Krzychu

O Shenmue nic nie wiadomo. Jeśli chodzi o Segę... Czy dziś, w dobie Forzy i Gran Turismo, kogokolwiek jarałaby taka Sega Rally, choćby nie wiem jak śliczna, z trzema trasami na krzyż? Panzer Dragoon Orta na Xboxa – piękny, świetny, ale „tylko shooter" – komercyjna porażka. Sega po prostu ma korzenie w krótkich, prostych grach zręcznościowych i powinna przy nich zostać, a nie kombinować jak koń pod górkę

Rob & Robby

O MORDERCZYCH POŚLADKACH, UWODZICIELSKICH AMATORKACH I TYM, ŻE TRZEBA CZYTAĆ NEO PLUS

Kiedy posądzono Andrzeja Leppera o gwałt, pewien człowiek wykonał na próbę kilkadziesiąt telefonów do warszawskich prostytutek.

Zadał im pytanie, czy za drobną opłatą potwierdziłyby, że i je zgwałcił, czy przymusił do czegoś brzydkiego pan Andrzej L. Na te kilkadziesiąt osób tylko jedna odmówiła. Reszta chętnie się zgodziła, że za cenę maksymalnie 200 zł (po negocjacjach) powie takie rzeczy, że nawet niewierzący uwierzą. Nie wiem, czy Pan Andrzej L. jest winny czy nie – to nie ma znaczenia. Znaczenie ma fakt, że łatwo dziś sprawić, żeby ktoś coś zrobił, powiedział, zareagował – tylko trzeba wiedzieć gdzie dzwonić.

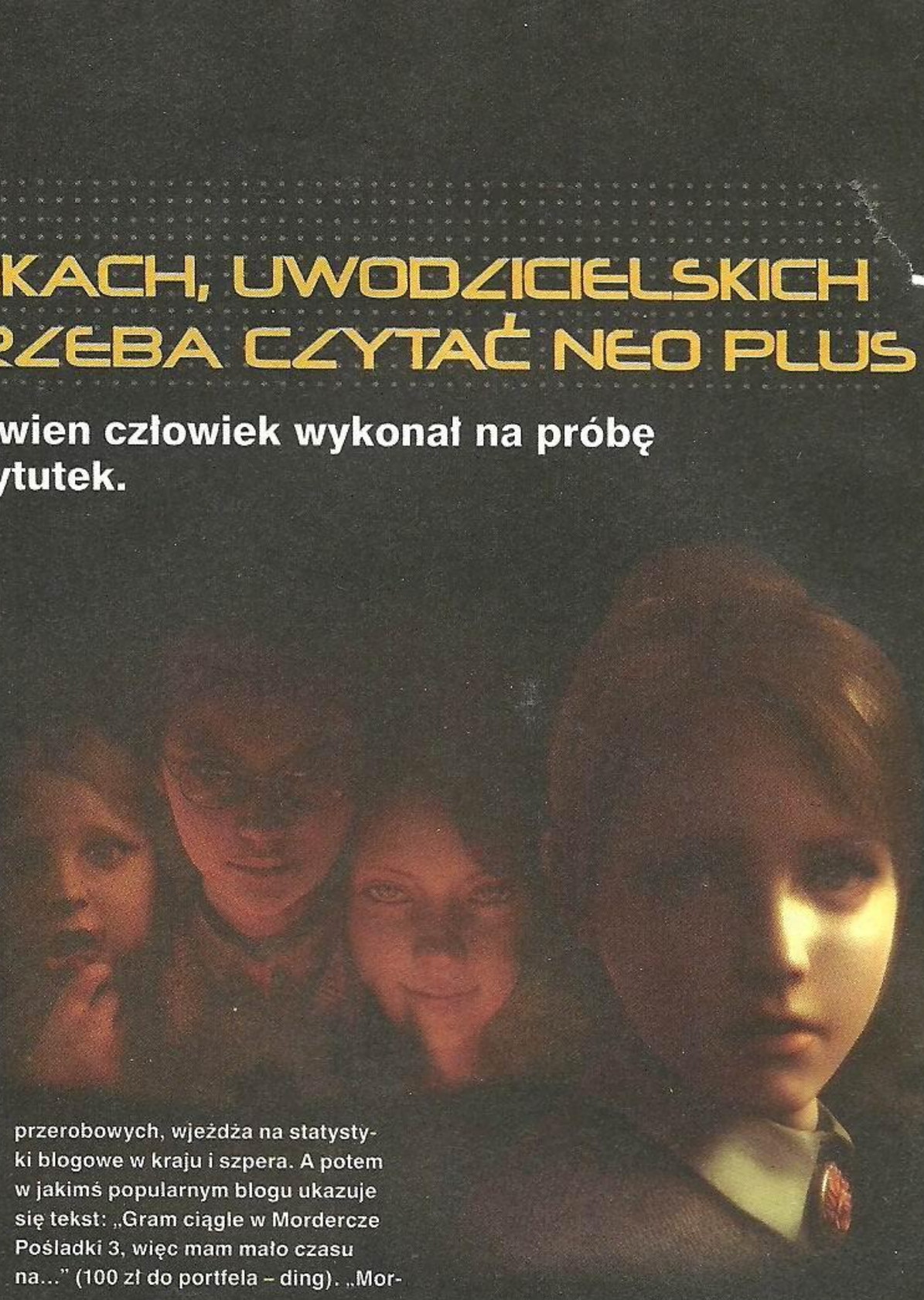
Kiedy wchodził na ekrany nowy odcinek „Piły" (to taki film), pamiętacie o czym było głośno? Że parę osób wyszło z kina, bo nie mogły wytrzymać tego, co się tam dzieje. A jedna, to nawet zemdlała. Dacie wiarę? Za ile zemdleliby ście na filmie? Ja za 100 zł mogę się pofatygować. Ba, nawet za zwrot ceny biletu mogę, bo będę musiał jeszcze raz iść, żeby pooglądać. Ale raban na cały świat jest. I ludzie wierzą.

Wątek ten wziął się zaś stąd, że ludzie przestali wierzyć w reklamy. Jak się napisze, że coś super, że idealne, że świetne, że boskie, to nakłada się odbiorcy od razu na mózgu filtr: „aha, jasne. A Britney Spears śpiewa na żywo". Stąd też trzeba się uciekać do metod, że to niby nie sami producenci mówią o grach i je promują, ale ktoś inny. Taka promocja niepostrzeżenie.

Są serie gier, które niosą się na rynku tytułem. Np. Final Fantasy. Nie trzeba pisać, że kolejna część będzie lepsza od poprzedniej, bo to niejako wiadomo. Wiadomo też, że miliony fanów uderzą się w portfele po premierze. Ale są takie tytuły, że trzeba im pomóc. I tu kłopot. W tym tekście chcę Wam pokazać, komu się płaci i za co, żebyśmy kupili tę grę, a nie inną.

Po pierwsze, i chyba oczywiste, płaci się wystawcom sklepowym, żeby promowali tytuł. Wiadomo z różnych źródeł, że ludzie chętniej kupują towar, który łatwiej znaleźć i który jest polecany przez sprzedawcę. Jeśli więc obsługa sklepu zostanie poinstruowana, że KAŻDY, kto spyta o COKOLWIEK związanego z samochodami, ma być kierowany do takiej to a takiej gry – już jesteśmy w domu. Dodatkowo można odpalić parę złotych, żeby taki np. Xbox 360 stał na progu Empiku tak, że nikt nie może wejść do środka, żeby się o niego nie potknąć.

Po drugie, można napisać do gazety poczytnej w kraju, że wychodzi taka to a taka gra. Podać się za rodzica, który jest zbulwersowany faktem, że w tej grze dzieci się nawzajem mordują i że natychmiast należy coś z tym zrobić. Szansa, że coś będzie zrobione jest żadna (bo u nas politycy zajmują się raczej historią kraju – zwłaszcza PRLu, a nie przyszłością i nowymi technologiami), a momentalnie w telewizyjnych programach, portalach, itp. pojawia się wzmianka o tytule, o którym nikt by w życiu nie wspomniał. Nie wiem czy wiecie, ale średnia (!) ocena gry Rule of Rose, o której z powodu mordów dziecięcych było tak głośno, to 61%. Wiecie już, kto zadbał o to, żeby się tak wszyscy zbulwersowali? No właśnie.



WĄTEK TEN WZIĄŁ SIĘ ZAŚ STĄD, ŻE LUDZIE PRZESTALI WIERZYĆ W REKLAMY. JAK SIĘ NAPISZE, ŻE COŚ SUPER, ŻE IDEALNE, ŻE ŚWIETNE, ŻE BOSKIE, TO NAKŁADA SIĘ ODBIORCY OD RAZU NA MÓZGU FILTR: „AHA, JASNE. A BRITNEY SPEARS ŚPIEWA NA ŻYWO".

Komu by tu jeszcze dać w łapkę?

Ano można się odezwać do serwisu typu video google, czy youtube i nagrać tam niby to amatorski film, a potem nazwać go „wycięte fragmenty z gry Ala Ma Kota 4". Lub też: „bestialstwo w grze Ala Ma Kota 4". Lub też „amatorki i Ala Ma Kota 4". Film może mieć niewiele wspólnego z grą. Może być byle renderem, czy laską w bikini grającą w Bóg wie co. Skoro to wycięte sceny, to może to być cokolwiek. Mało tego! To nie jest reklama telewizyjna ani radiowa, więc nie podlega pod prawo reklamy. Może tam być wszystko! Roboty przy tym co kot napłakał, a przysięgam, że oglądalności masa! I już jesteśmy do przodu.

Dalej. Można założyć bloga i udawać, że piszą go maniacy gier. A na tym blogu wypromować tytuł. Jak ktoś nie ma sił przerobowych, wjeżdża na statystyki blogowe w kraju i szpera. A potem w jakimś popularnym blogu ukazuje się tekst: „Gram ciągle w Mordercze Pośladki 3, więc mam mało czasu na..." (100 zł do portfela – ding). „Mordercze Pośladki 3, to gra, dla której się urodziłem" (200 zł). „Ja i wszyscy moi znajomi wsiąknęliśmy w nowe Mordercze Pośladki jak mocz w pieluchę i za nic nas nie wyciśniecie!" (350 zł – ding). Proste? I jakie tanie, zamiast płacić tysiące za reklamę w prasie czy TV.

Można urządzić konkurs głupiej gry na pierwszym z brzegu zlocie fanów gier. I co z tego, że fanów tej gry mało. Na zlot przyjadą dla innych tytułów, a jak nagroda będzie ekstra, to i tak będą ćwiczyć w domu wcześniej. Jeszcze tylko im wmówić, że gra niszowa i każdy, kto w nią gra, jest taaaaaki oryginalny.

Wreszcie można zatrudnić ucznia gimnazjum, który za pensję chińskiego farmera będzie spamował recenzje na gry.wp.pl, czy innych serwisach, gdzie – jeśli tylko pojawi się temat nowego tytułu, zaraz pod kilkunastoma nickami napisze jak to on na tę grę czeka i ileż to by dał, żeby ją mieć i jaki to ma klimat. Można jeszcze użyć kilku gminnych zwrotów, żeby zupełnie oczyścić się z podejrzeń, że to komentarz sponsorowany.

Dalej w kolejce idą kontrolowane przecieki, „wykradzione" screeny z gier, trailery, posłyszane przez ścianę plany. I tak dalej i tak dalej. Mam przynajmniej tedy nadzieję, że po lekturze tego artykułu zaimpregnuję z lekka Wasze głowy na nowe metody perswazji. Oczywiście komuś trzeba wierzyć. Na przykład mnie, bo te wszystkie firmy, które wymieniłem, nie zapłaciły mi ani grosza. No, może poza jedną...

■■ Grabarz

PS: ...czytajcie Neo Plus!!!!

KONKURS!

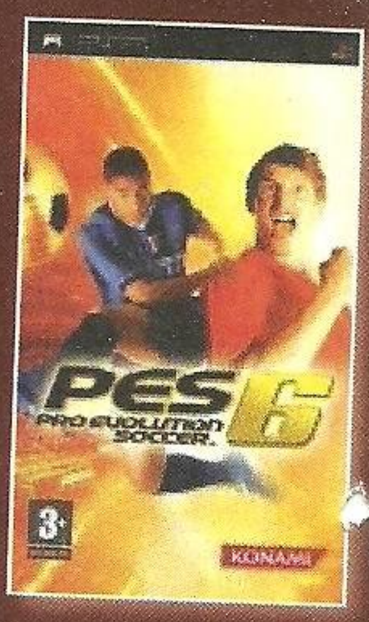
Do wygrania dwadzieścia razy PRO EVOLUTION SOCCER na PSP w wersji promo!

JAK NAZYWA SIĘ ODPOWIEDNIK LIGI MISTRZÓW W PES6?

a) LIGA CZEMPIONÓW
b) KARIERA
c) LIGA KLUBÓW

Jeśli chcesz wziąć udział w konkursie, wyślij SMS pod numer 7216 o treści A, B lub C poprzedzonej hasłem NEO (NEO A, NEO B lub NEO C)

Koszt wysłania SMSa to 2 zł + VAT. Usługa dostępna jest w sieciach Era/Plus/Idea/Heyah/Sami Swoi. Regulamin konkursu w siedzibie organizatora



© 2006 Logitech. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logitech, logo Logitech i inne znaki firmy Logitech są jej własnością i mogą być zastrzeżone.
Wszelkie inne znaki towarowe są własnością odpowiednich firm.

Moc sprzężonych doznań.

Logitech®

Kierownica Logitech® Driving Force EX™

Doskonałe połączenie najnowszego rozwiązania w technologii sprzężenia zwrotnego ze standardową kierownicą PlayStation®. Urządzenie Driving Force EX™ sprawi, że nikt nie będzie w stanie Ci dorównać w grach wyścigowych. Sprzężenie zwrotne działające przy podłączeniu do portu USB da Ci odczuć nierówności drogi, wstrząsy, zderzenia i działania sił odśrodkowych przy prędkości 240 km/h. Standardowe, kompatybilne z konsolą PlayStation® połączenie portu kontrolera pozwala używać kierownicy do gier bez sprzężenia zwrotnego. Jeśli chcesz się poczuć jak prawdziwy kierowca wyścigowy, weź tę kierownicę do rąk, naciśnij pedał gazu, włącz wysoki bieg i zostaw przeciwników daleko z tyłu.

www.logitech.com

Designed to move you™

Nadchodzi nowa generacja gier.

Jump in.

XBOX 360™

© 2005 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Microsoft, Xbox, Xbox 360 oraz logo Xbox są zarejestrowanymi znakami towarowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych lub w innych krajach